

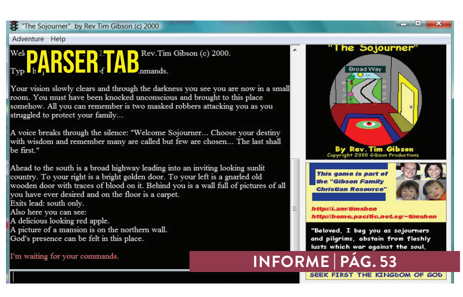
Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, AD-NÉCDOTAS...

CAAD 58
REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO













EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Me alegra poder decirte que este número del **CAAD**, manteniendo la periodicidad trimestral que solicitó la comunidad aventurera, ha alcanzado el récord absoluto de páginas de esta, tu publicación. Nada menos que... ¡126!

Para celebrar el regreso de Ron Gilbert a la saga que le hizo famoso, tenemos un especial **Return to Monkey Island** que satisfará al más exigente de sus seguidores: No solo un comentario del juego, sino dos, y además de la solución al juego, las fichas de logros y el trivial completamente detallados. ¡Gracias, *Dardo*!

Pero no todo es *Monkey* en el mundillo aventurero, y además se ofrece a los ansiosos ojillos aventureros una completa sección de informes, donde veremos cómo se desarrollaron títulos añejos tal que **Corrupt**, o recién aparecidos como **Zombi Mall** o **Donum**, así como repasos a utilidades aventureras para crear o jugar aventuras de texto. No hay que perderse tampoco las nuevas erratas localizadas en el celebérrimo libro *AD: Una aventura contada desde dentro*, y ya puestos, la variada sección noticioso-miscelánea.

Por último, me permito también recomendar la nueva web del **CAAD**, ahora totalmente dinámica y en la que se irán publicando contenidos a medida que aparezcan o se reciban. Cada tres meses serán compilados en forma de publicación como esta que lees, y se dará la opción de conseguir una versión impresa, para que nada falte al lector más clásico. Si eres aventurero, te va a gustar.

¡Hasta dentro de tres meses!

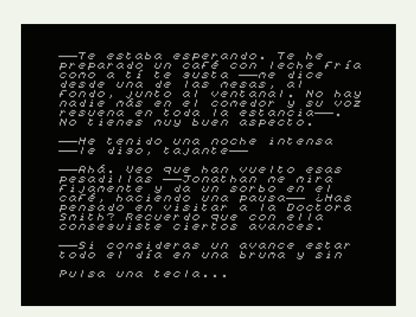
Juanjo Muñoz
Director del **CAAD**



NOTICIAS

SEGUNDA PARTE DE **HABITACIÓN 310**

DaRe está inmerso en la continuación de su aventura **Habitación 310,** que nos dejó con la intriga de seguir la historia, y nos cuenta sobre ella: «Pretendo compilar con **InpawsPager,** por lo que será para 128K, más larga y con diálogos más detallados. Discurre en el mismo escenario de la primera, pero desbloquearemos y añadiremos varias localidades. Se profundiza la relación de los personajes ya existentes y aparecerá alguno nuevo. Estoy probando alguna mecánica nueva en los puzles: el juego va a tener más procesos (normalmente me bastaba con dos). Estéticamente volveré al fondo negro».



AVENTURAS DE TABLERO

Nos cuentan desde Draco Ideas y Eclipse Editorial cómo enfocan el fin de 2022 e inicios de 2023: «Durante el mes de diciembre, nuestros piratas de **Skull Tales** seguirán surcando las tiendas de toda España. Confirmamos que haremos reimpresión de **Warfighter** junto a nuevas expansiones en 2023. Seguimos muy activos con nuestros «300 de Draco», donde podrás reservar los juegos que deseamos publicar, para los próximos juegos **SCOPE U-boot**, **Saladin** y **Furia en Midway.** Todos los juegos están ya en fábrica. **SCOPE U-boot** se espera para finales de 2022, al igual que **ONUS! Traianus**, nuestro último gran éxito en Kickstarter, empezando los envíos en enero». ¡No todos los juegos de aventura están en ordenadores!



https://eclipseeditorial.com/



https://dracoideas.com/

CRÍMENES ILUSTRADOS PARA SPECTRUM

Crímenes ilustrados no solo es un libro de Modesto García, ilustrado por Javi de Castro y lanzado en mayo de 2021, en el que tratamos de resolver casos observando una escena criminal. También es la creación de *Atprez*, que lo ha convertido al Spectrum contando con música de Jimmy Devesa y la ayuda de Sergio *thEpOpE*. Además de la descarga gratuita, *Atprez* nos confirma que habrá edición física, una tirada limitada de Play on Retro, de aproximadamente unos 30 o 40 ejemplares, en una edición sin ánimo de lucro.



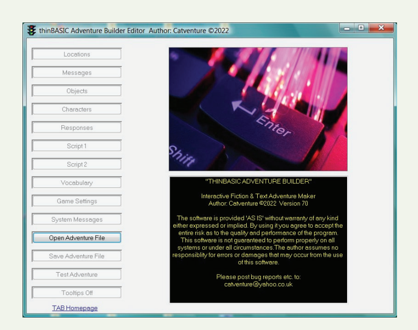
https://zxbasicgames.itch.io/crmenes-ilustrados





PARSER TAB

TAB son las siglas de *thinBASIC Adventure Builder*, un sistema de creación de aventuras para Windows con una sintaxis similar al **PAW** o el **DAAD** y un entorno gráfico. El autor, *catventure*, ha redactado un informe sobre su sistema que se puede encontrar en este mismo **CAAD**. Desde su página es posible acceder a varias aventuras creadas con este sistema.



http://tab.thinbasic.com/

EL SUEÑO DEL MONO LOCO

De vez en cuando aparece alguna imagen de cómo quedaría **Monkey Island** en su versión Spectrum, para echarnos unas risas. Aquí tenemos algunas imágenes más de ese tipo, que soñar no cuesta nada. Se trata de un proyecto denominado **Is Monkey Land**.

Hay una iniciativa similar para Commodore 64, realizada por Oliver Orosz en 2016, y lo cierto es que no hay punto de comparación. Y de la música no hablemos...



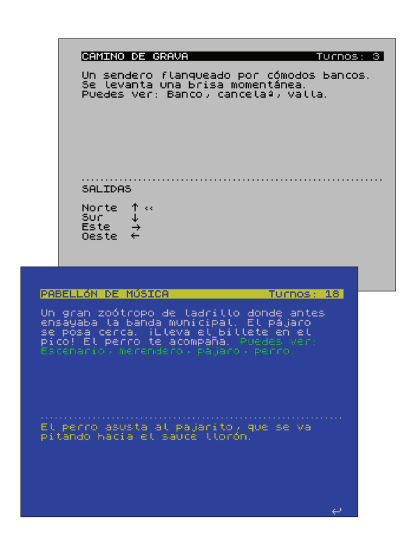
https://link.caad.club/9uw4u



https://link.caad.club/b2z8z

MEDEA Y EL BILLETE

Es posible jugar una aventura de texto sin teclear, simplemente seleccionando elementos de texto, aunque en Spectrum no era algo fácil de encontrar, al menos hasta ahora. Andrés Anguita ha creado el **MEDEA**, o Motor Estructurado De Entornos Aventureros, siendo su primera obra **One Ticket For Kentucky**, versión de **The Ticket**, la mini-aventura tutorial de Tim Gilberts que podemos encontrar en el manual introductorio del **PAW**. Tenemos en **MEDEA** un entorno a 42 columnas y una mecánica simplificada mediante el uso de menús. Celebremos también que Andrés decidió cambiar el nombre original de su sistema, *Basic Adventures Zx Original Fiction Interactive Authoring System*...

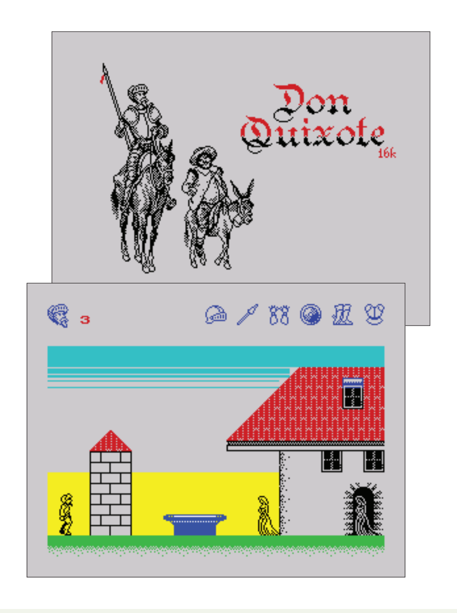


https://medea-zx.itch.io/

16K PARA **DON QUIXOTE**

Para conmemorar el 475 aniversario del nacimiento de nuestro inmortal Miguel de Cervantes, ZOSYA entertainment ha creado una minimalista videoaventura para Spectrum en tan solo 16K, con detallados y efectistas gráficos pese a tal limitación. Destaquemos los efectos de sonido, que recuerdan a los empleados por David Jones en sus geniales juegos protagonizados por **Magic Knight**, y el desarrollo del juego, basado en situaciones del libro sobre el ingenioso hidalgo.





KICKSTARTER DE **EL HALCÓN NEGRO**

Las Aventuras de El Halcón Negro es una aventura gráfica *point&click* ambientada en la Revolución Francesa, con un estilo claramente influenciado por las aventuras clásicas de los 90 de LucasArts, donde deberás resolver los misterios que ayuden a Jean-Pierre de Saint Cove a devolver la libertad al pueblo. Está siendo desarrollada por Croqueta Asesina Studios, un estudio indie afincado en Málaga cuyos miembros trabajan de manera remota desde diversas partes del mundo. Tras superar el objetivo marcado en un Kickstarter, han decidido cancelarlo, y según sus propias palabras, "[...]es la única manera de hacer las cosas legalmente bien". El juego está acabado en su versión española, y se están concentrando en las versiones en inglés y alemán.

http://elhalconnegro.com/





THE HOBBIT EN ESPAÑOL

En el **CAAD 55** ya se mencionó este proyecto de Antonio Santos, también conocido como *SrHead*. Puesto que conocimos allí la base del proyecto, próximo a su conclusión, Antonio nos cuenta ahora acerca de la finalización de las diferentes versiones:

Para la realización de la versión en español se ha partido de la última versión del juego realizada para Commodore 64 y MSDOS,

A pesar de las diferencias entre el *parser* original programado en ensamblador y el parser **DAAD**, se ha podido emular hasta el 99% el comportamiento del programa, por lo que tenemos una versión muy fiel en jugabilidad a la v. 1.2.

Las versiones de C64, Atari ST y Commodore Amiga ya están en fase beta. Ha sido un trabajo arduo, pues el **El Hobbit** ha resultado ser un monstruo difícil de manejar en las limitadas máquinas de 8 bits. Meter en menos de 40K 17 PSIs, cada uno de ellos con sus propias rutinas personalizadas, 84 localidades, 55 descripciones diferentes con sus correspondientes gráficos y 75 objetos ha hecho que al final solo aguante la versión de Commodore 64, y ha sido posible gracias a **DAAD Ready** y el módulo **MALUVA** de *Uto*, que permite el almacenamiento de datos en disquete.

Queda por implementar las pantallas de carga, que, una vez finalizadas, se hará todo lo posible para sacar las versiones de ZX Spectrum esxDOS, Next y MSX que también utilizan medios de almacenamiento rápidos. Aunque la intención era sacarlas todas a la vez, no ha sido posible, ya que en estas versiones de 8 bits no cabe todo el código completo y tocará recortar.







RESULTADOS DE LA ECTOCOMP 2022

La competición ECTOCOMP se divide en dos categorías, *La Petite Mort* (juegos desarrollados en 4 horas o menos) y *Le Grand Guignol* para el resto, donde ha ganado *Para Vaariar* con su obra **El Virulé**. En la categoría rápida, el primer puesto ha sido para *Mery* con **Las Cartas de Mery**. En esta edición se ha contado también con categorías específicas para los idiomas inglés y francés.

https://itch.io/jam/ectocomp-2022-espanol/results

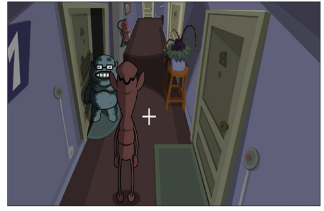
INFRAMUNDO: LA SENDA DE DAKOH



Muchos de los puristas aventureros, de los que suspiran por una pantalla negra cubierta con un manto de letras, se echarán las manos a la cabeza cuando vean que vamos a hablar de otro *point-and-clic*.

Sí, si no habíais tenido suficiente con el **Monkey**, desde tierras alicantinas resuenan tambores que invocan al mismísimo inframundo.

Y es que el equipo de @4CatsGames está dando los últimos retoques al que es ya, uno de los juegos más esperados del panorama aventuril para el recién nacido 2023.



Ya debería haber una preciosa demo disponible y esperan ofrecer versiones para iOS, Android e incluso Nintendo Switch (patrocinadores, saquen sus chequeras).

Contaremos los minutos hasta que podamos meternos de lleno en este inquietante **Inframundo**, siguiendo la senda de Dakoh.

CONTEMPLACIONES



Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide)
Dibujos: Rob De La Torre y John Buscema

Buenas tardes, soy Conan el bárbaro y usted no lo es.

Estaba crucificado en aquel árbol muerto, mientras quebraba cuellos vultúridos con los dientes y esperaba a que Subotai viniese a liberarme, cuando empecé a sentirme februlento. Quizá fuesen delirios o alguna magia de Thulsa Doom, pero mientras pensaba en lo habitual en mí, es decir, aplastar enemigos, verles destrozados y oir el lamento de sus mujeres, de pronto empezaron a venir a mi mente contemplaciones extrañas que no eran mías, tan extrañas que no pude olvidarlas en toda mi vida, y hoy, viejo y decrépito, pero rey por mis propios méritos, se las narro a mi cronista Akiro, para maravilla de las futuras generaciones.

Veamos, el primer pensamiento que me atacó fue sobre...

LOS COMENTARIOS, AY LOS COMENTARIOS...

¿Cómo debe ser el comentario o análisis de una aventura? ¿Qué función debe tener? ¿Debe ser solo una serie de loores y halagos, tal como sucedía en algunas revistas de la época?

¿Hay que desollar al autor y hacer sonajeros con sus huesitos?



Ni tanto ni tan calvo, como suele decirse. Pienso que debe decirse lo que hay. Debe ser como una foto, donde no puedes quejarte de tu falta de belleza, porque realmente... sale lo que se pone delante de la cámara.

¿Y el comentarista o comentador tiene que ver en ello?

Cada persona tiene su estilo, y hay quien teme especialmente los comentarios de Ricardo Oyón, que suele hacer una disección de la aventura y mostrarla abierta en canal, con notitas explicativas adheridas a cada goteante glándula. Quizá no sea una visión agradable, pero ciertamente solo muestra lo que hay. Análisis así pueden afectar a autores con cierta fragilidad en su autoestima, es innegable, pero otros pueden salir fortalecidos, teniendo por seguro que, en lugar de abandonar el mundo de la aventura con un portazo o arrastrando cabizbajos los pies, tratarán de evitar los errores mostrados, y hacer probar más su juego antes de lanzarlo.



Hasta ahora he recibido quejas más o menos airadas de tres comentarios publicados en el **CAAD** que no han sido todo loas y flores. Ojo, no digo que sean comentarios totalmente negativos, sino que algún punto negativo se ha mencionado. Pues bien, cada comentario es de un autor, así que podemos exculpar, al menos en parte, el estilo de Ricardo. De hecho, es curioso que incluso me han mencionado que el comentario dice «X», cuando realmente dice «Y». ¡Es que está escrito! Pero nada, ello prueba que el autor del juego se ha cerrado en banda y no quiere siquiera aprovechar las partes positivas o interpretar el análisis en conjunto, que resumen en «comentario maaaaalo».

Y yo ahora te paso la pregunta a ti, que estás leyendo estas líneas:

¿Prefieres un comentario que ignore los puntos flacos y fallos de un juego, que no los mencione siquiera y tan solo remarque lo bueno, o uno donde se indique lo bueno y lo malo, se compare con otras creaciones y se sugiera cómo mejorar o resolver los problemas?

Desde luego, dejo aparte la opción de un comentario que se dedique solo a despotricar, porque no tendría cabida en el **CAAD**. Incluso en el caso de una aventura infumable, el comentario dirá que tiene algo positivo: servirá como mal ejemplo.

Hay que cuidar a los autores, eso es incuestionable. Como se repite hasta la extenuación, los aventureros somos un nicho dentro de un nicho que contiene un ataúd con un buen número de clavos manteniendo cerrada la tapa, aunque prácticamente el único género que se ha seguido creando a nivel casero desde los tiempos de Crowther es precisamente el de las aventuras. Frases hechas aparte, cuidar al autor no consiste en ocultarle los puntos flacos de su creación, sino mostrárselos, para que los pueda corregir. La suavidad de cómo hacerlo queda en manos del comentarista, claro está.

Ah, y no pensemos que se trata de algo que ha tenido origen en esta Tercera Edad del **CAAD**, aunque esté limitando mis palabras a ella. En los viejos tiempos *CAADianos* la cosa ya coleaba, y si queréis ver opiniones de socios de aquel entonces, podéis echar un vistazo a los añejos números en PDF, que como suele decirse, *scripta manent*.

TIRA CÓMICA



Por @Timoneda





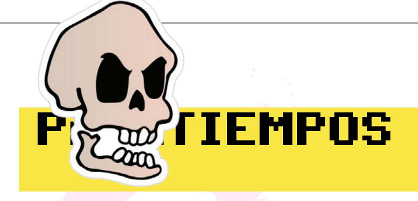




Hola, publico #UnaTiraCadaDia. Si te ha gustado, compártela y sígueme para no perderte ninguna.

@Timoneda
@holasoytimoneda

TIMONEDA



P TIEMPOS

Por @Tranqui69 

Encuentra los 20 nombres de estos personajes que aparecen en el juego **Return To Monkey Island**

W	H	E	R	M	A	N	T	O	O	T	H	R	O	T	A	G	F
G	U	Y	B	R	U	S	H	T	H	R	E	E	P	W	O	O	D
M	O	W	L	L	I	L	A	M	Y	C	F	V	G	T	R	O	K
W	C	A	P	T	A	I	N	M	A	D	I	S	O	N	V	J	W
A	H	R	H	J	E	S	T	A	N	S	T	A	N	M	A	N	V
T	J	U	D	G	E	P	L	A	N	K	E	S	E	J	R	V	Y
G	J	A	K	C	O	N	R	A	D	L	E	E	U	D	C	O	V
O	A	I	D	E	E	O	V	O	O	D	O	O	L	A	D	Y	M
L	N	C	R	P	O	F	L	A	I	R	G	O	R	E	Y	G	A
A	B	R	L	E	G	G	A	C	G	J	S	O	T	I	S	M	H
D	C	H	N	A	H	C	H	V	C	S	T	R	E	N	T	Y	U
T	S	G	O	M	C	A	R	L	A	P	G	K	N	B	N	A	C
U	P	J	U	U	U	C	C	W	Y	U	J	O	G	F	R	F	F
E	D	C	M	R	H	O	I	B	A	O	G	H	O	D	I	N	A
N	R	Y	E	R	I	T	V	M	M	V	K	L	M	U	N	E	D
B	N	E	L	A	I	N	E	M	A	R	L	E	Y	L	U	N	V
R	L	T	E	Y	M	L	E	C	H	U	C	K	V	T	W	M	V
B	O	Y	B	R	U	S	H	T	H	R	E	E	P	W	O	O	D

1. Boybrush Threepwood
2. Captain Madison
3. Carla
4. Conrad Lee
5. Dee
6. Elaine Marley
7. Flair Gorey
8. Guybrush Threepwood
9. Herman Toothrot
10. Judge Planke
11. LeChuck
12. Lila
13. Murray
14. Ned
15. Odina
16. Otis
17. Stan Stanman
18. Trent
19. Voodoo Lady
20. Widey Bones

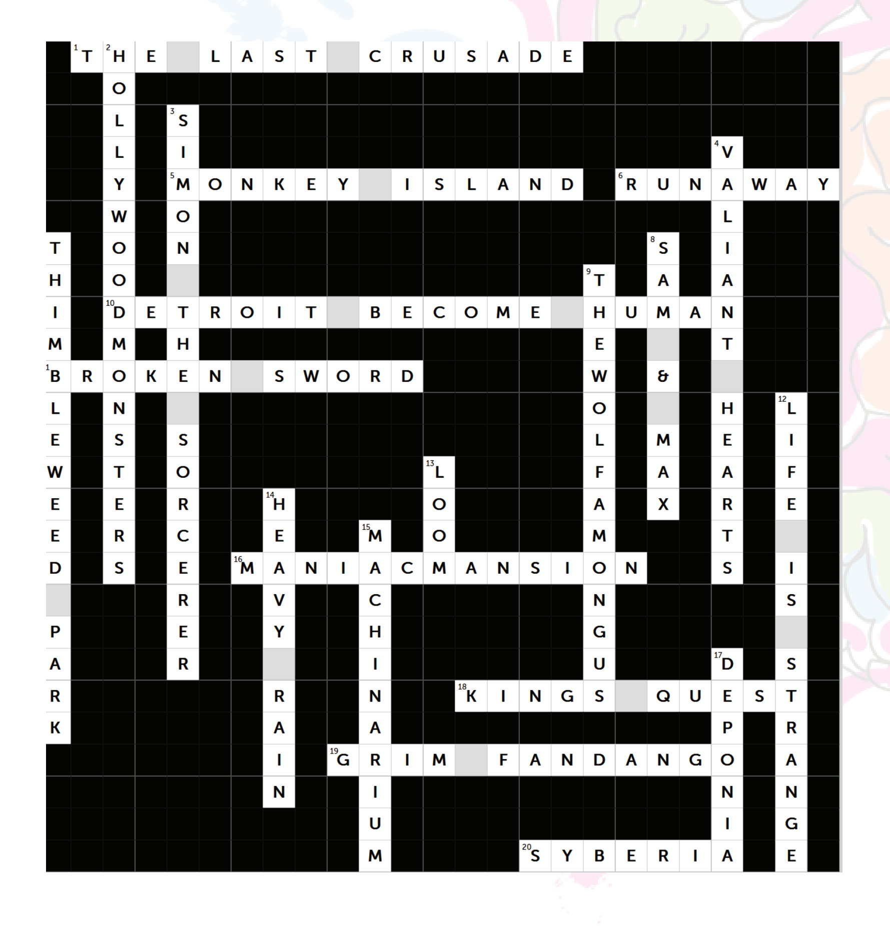
Soluciones CAAD 57

Acertijo:

CAR - VAL - HO

Tú eres el parser:

Tremendo batacazo en el fondo del abismo.



BUSCA LAS DIFERENCIAS



Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide)

Tal y como se comentó en la previa entrega de esta sección, aparecida en el **CAAD 55**, «la inspiración puede venir de muchas fuentes y provocar que una creación pueda tomar muchas formas... aunque en ocasiones sean parecidas». Nuevamente traemos ejemplos de ello, dos de ellas aventuras de texto cuya aparición es reciente, y un juego añejo que abrió camino inspirador… dejando siempre sitio para la serendipia, claro está. En esta ocasión, deleitamos nuestras pupilas con las carátulas de **La Sorpresa**, **The Ghosts of Blackwood Manor** y **Alone in the Dark**.



Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide)

En el canal *RetroAventuras* de Telegram, donde cada día es una nueva aventura, mientras se hablaba de las varias portadas de **Cozumel**, una sorprendente revelación tuvo lugar. Un usuario manifestó lo siguiente:

con chichen itza tambien hubo 2 portadas 7:23

la que se ve ahora por inet es esta, la censurada 7:23

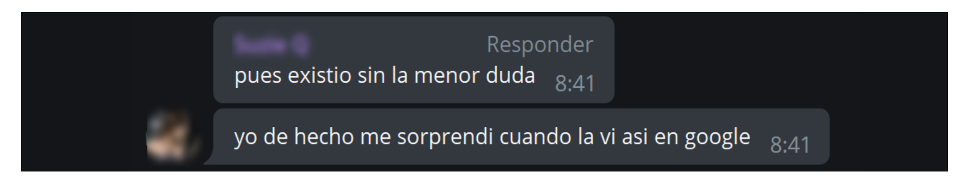
CHICHEN ITZA
CI-U-THAN TRILOGY · III
AD

y digo censurada pq en el q compre yo en su dia 7:24

la de la espada venia con las tetas al aire 1 7:24

luego se ve q algun puritanillo armo jaleo y 7:25

Javy Fernández, el moderador del canal, exclamó sorprendido «nunca he visto esa versión», y el usuario se reafirmó en su tesis:



Carlos Pérezgrín también expresó su extrañeza con un: «Primera noticia que tengo de esa portada alternativa tan provocativa», añadiendo una petición de información a uno que podía saber algo del tema... «A ver si Juanjo nos puede decir algo sobre eso».

Yo, diplomáticamente, me limité a expresar que «me hubiese encantado ver esa portada...», y la cosa ahí quedó, pero... ¿hubo realmente una versión toples de **Chichén Itzá**, censurada rigurosamente para no escandalizar al personal tras una furibunda queja? La respuesta breve sería "sí" o "no", pero vamos a razonarla con algo de documentación, lo que conllevará algo más que un monosílabo.

Empecemos por mi experiencia personal, compartida con el resto del equipo de Aventuras AD, donde se nos envió la ilustración de portada antes de acabar el mismo juego, en la cual la muchacha en cuestión no muestra más piel que en la versión que todos conocemos. El segundo paso, y sin salir de AD, fue cuando se enviaron desde Dinamic ejemplares del juego terminado, al mismo tiempo o quizá incluso antes que los envíos hechos para distribución. De nuevo, la carátula del juego no tenía variación, lo que parece desmontar el argumento de que una primera versión era descocada en exceso y requirió pintarle un somero, aunque peludo, top a la chica.

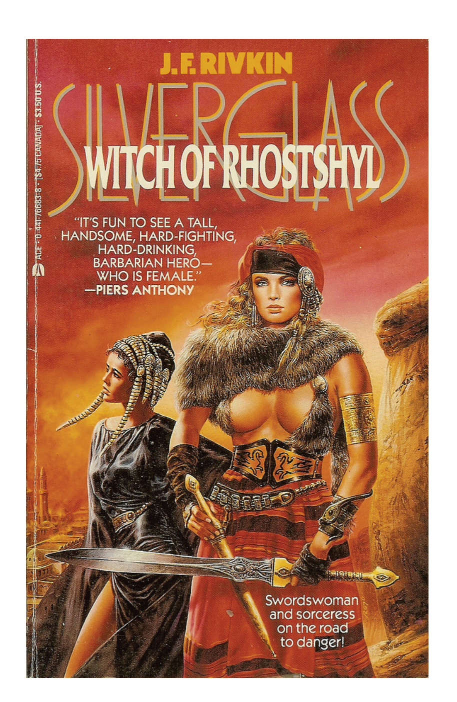
Pero vamos a retrotraernos más en el tiempo. ¿Cuándo pintó Luis Royo la ilustración? El turolense de Olalla empleó acuarela, acrílico con aerógrafo y óleo sobre una base de papel, con un formato de 63 x 48 cm de los que la zona pintada ocupa 48,5 x 36 cm, siendo realizada en 1988. Se puede apreciar que la ilustración tiene originalmente un formato apaisado en lugar del vertical empleado posteriormente en el juego, centrado en las dos protagonistas. Se aprecia también que el personaje de la derecha no muestra libremente su zona pectoral, sino que luce el exiguo top.

¿Y cuándo se usó por primera vez? Desde luego, no en **Chichén Itzá**, ya en 1992, sino tres años antes y como portada de la novela *Witch of Rhostshyl*, tercera entrega de la saga Silverglass de J. F. Rivkin, publicada originalmente en junio de 1989. De hecho, a la ilustración se la conoce como «Silverglass III». En la imagen podemos ver que no hay cambios en el torso de la protagonista.

Aparecerá también en el primer álbum recopilatorio de Luis Royo, de 1992 y titulado *Women*, aunque curiosamente no solo podemos encontrar mujeres, sino



COLECCIÓN DE CARTAS *FROM FANTASY TO REALITY* '93



PORTADA DEL LIBRO *WITCH OF RHOSTSHYL*

también apolíneos mozos. Por cierto, también se incluyen las imágenes empleadas para las carátulas de los videojuegos **Hundra**, **Satán**, ambos **Game Over** y tres juegos de Aventuras AD, **Cozumel**, **Templos Sagrados** y **La Aventura Espacial**.

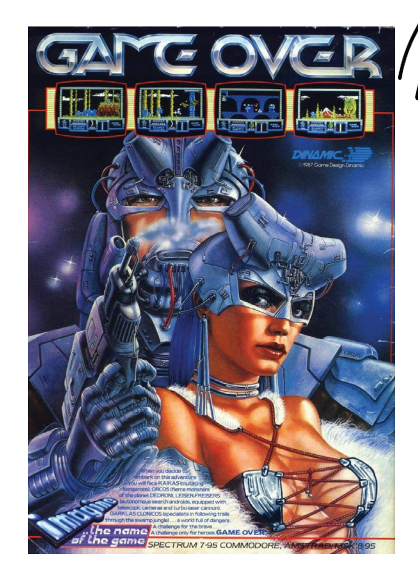
Finalmente, en 1993, la ilustración apareció en la colección de cartas *From Fantasy to Reality*, con el número 88 de 90 ilustraciones, en un interesante mazo que nuevamente incluía otras imágenes empleadas como carátulas de videojuegos de la época, tales como **Hundra**, **Turbo Girl** o **Game Over II**. Imagino que el sagaz lector habrá deducido que aquí la imagen tiene el mismo aspecto que en los anteriores ejemplos.

Y tras todas estas evidencias, podemos dar la respuesta breve a la cuestión de si hubo una versión de la carátula de **Chichén Itzá** con la protagonista en toples: **NO**. Básicamente porque esa ilustración aparentemente no existe.

¿De dónde puede haberse originado esta historia o confusión? Quizá por influencia de otra ilustración de Royo, la empleada en el juego **Game Over**, de Dinamic. En ella se ve la aureola, que no el pezón de la protagonista (aunque se aprecia perfectamente su relieve bajo la fina gasa que lo cubre... y esto empieza a parecer una película de Pajares y Esteso, tan en boga por aquel entonces). Aunque ello no supuso ningún problema en España, en el Reino Unido se decidió cubrir castamente la zona con un postizo metálico pintado sobre la ilustración original. *Cosas veredes, amigo Sancho*... aunque en este caso, y hablando con propiedad, *non las veredes*.



CARÁTULA ORIGINAL DE CHICHÉN ITZÁ



PORTADA DEL JUEGO *GAME OVER*

Conocemos el efecto Mandela como aquél fenómeno en el que dos o más individuos, normalmente un colectivo bastante numeroso, comparte un recuerdo que no tiene una base real, es decir, que jamás ha ocurrido. Este efecto resulta especialmente curioso puesto que estas personas incluso recuerdan con detalles todo lo que "ocurrió".



¿SABÍAS QUE...

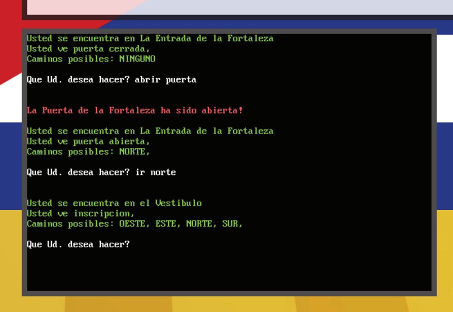
Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide) 

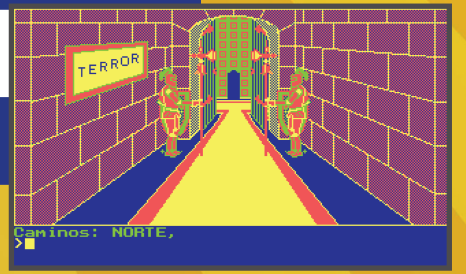
... cuando se terminaba un juego en Aventuras AD, solían reciclarse cintas y discos de trabajo para darles un nuevo uso? Veamos aquí por ejemplo la copia maestra de **El anillo**, de Johan Paz, distribuida por la Bolsa de Aventuras del **CAAD**. Originalmente fue una de las copias de trabajo de **Cozumel**.



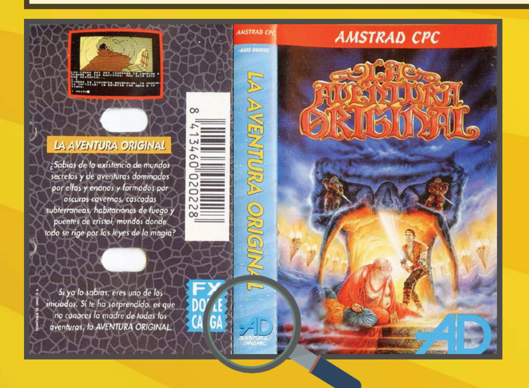


... la primera aventura de texto cubana se llama La Fortaleza del Terror y es del año 1989? Fue editada por el grupo Antilia Soft, y la realizó Orlando Vila García para PC bajo MS-DOS. El juego salió originalmente en modo texto, y dos años después se reprogramó la aventura incluyendo gráficos. Se empleó Turbo Pascal para la programación y el IBM Storyboard Plus para crear los gráficos.



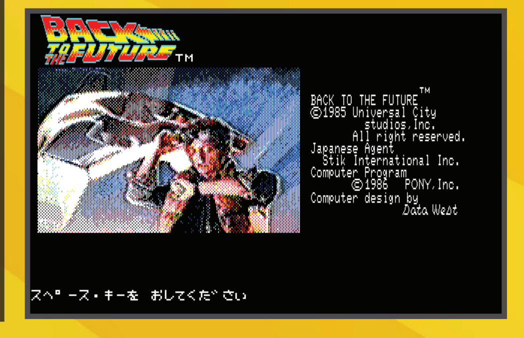


... en la carátula de La Aventura Original, además del logo AD, también aparece el texto Aventuras Dinamic? Parece ser que en el departamento de diseño de Veintinueve Punto Uno, la subsidiaria de Dinamic que se encargaba del diseño e impresión, reciclaron algún elemento de las carátulas de **Megacorp** o **La Guerra de las Vajillas**, que sí aparecieron bajo el sello Aventuras Dinamic, nombre que aparecía claramente bajo el logo AD en la portada. La **Original** fue la primera aventura comercial creada por la compañía Aventuras AD, pero como empleaba el mismo logo, llevó a una confusión que perdura hasta hoy, y que posiblemente siga... *AD infinitum.*





... hay una aventura japonesa sobre la película Regreso al futuro? Salió en 1986 para los ordenadores del estándar MSX2, los FM-7 de Fujitsu y los PC-88 de NEC con el poco imaginativo título de **Back to the Future Adventure** (バック トゥ・ザ フューチャー™ アドベンチャー). Al menos no tuvieron mucho problema con los gráficos, extraídos directamente de la película.





… en septiembre pasado se cumplieron 35 años del lanzamiento de Maniac Mansion? Su debut fue para Apple II, seguido al mes siguiente por la versión para Commodore 64. Hubo que esperar a mayo de 1988 para ver la versión DOS, mientras que las de Amiga y Atari ST saldrían en 1989. Hasta hubo una versión para la consola NES de Nintendo, ya en 1990.

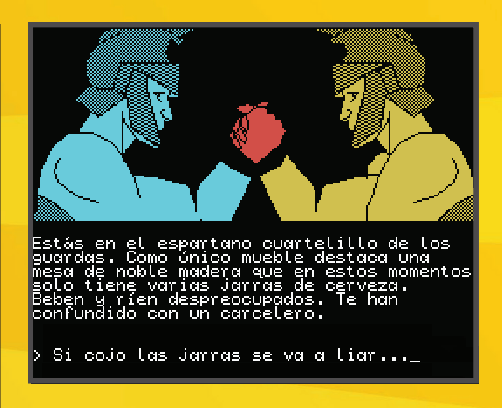


… en el juego Return to Monkey Island está lloviendo en la cubierta del barco, pero deja de hacerlo al subir a la cofa? El mismo Ron Gilbert lo explica casi con una alusión a aquello espetado por Xena en *Los Simpson* de que «lo hizo un mago», especificando que la lluvia de la tormenta vudú cubre el barco, pero la cofa está por encima de todo ello. Igual que su inventiva, visto lo visto.





… en la aventura Jabato, cuando los guardias están lo bastante narcotizados como para dejarse desvalijar, si intentamos coger las jarras de cerveza despiertan súbitamente? Y además somos descubiertos como un prófugo pese a nuestros ropajes romanos. Por lo visto, la cerveza parece más importante que un anillo para esa panda de borrachuzos…





… el conocido parser Quill de Gilsoft fue retocado y lanzado en Estados Unidos bajo el título de AdventureWriter? Lo editó CodeWriter Corporation, y salió en versiones surtidas, como Commodore 64, Apple, Atari de 8 bits y hasta DOS, en modos de 40 y 80 columnas.



CÓMO SE HIZO...

ZOMBI MALL

Por Juan Francisco Jara **@wanflan** 

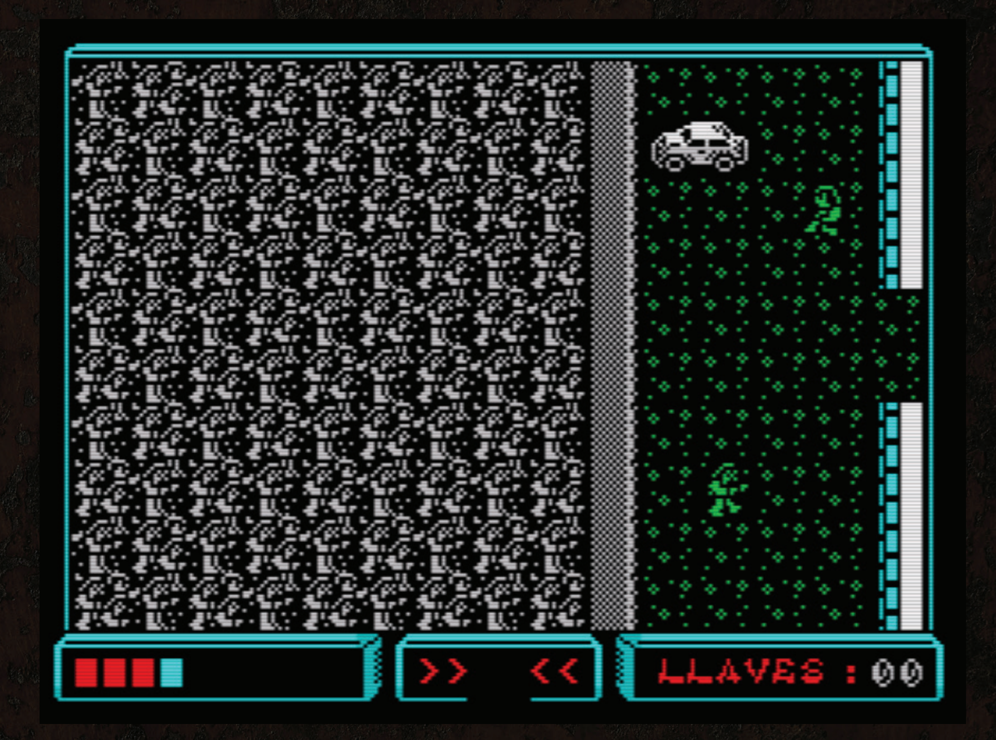
Fue una tarde cualquiera de 1991, de esas que mis padres iban a Huelva a hacer compras en cantidades industriales (nosotros vivíamos en Minas de Riotinto) en esa época donde apenas existían las cadenas de supermercados, por lo que si querías ir a un hipermercado de gran envergadura había que desplazarse a núcleos urbanos mayores. Quizás ahí fue cuando en el subconsciente se comenzó a fraguar el título, el cual intentaré desgranar de arriba abajo, e izquierda a derecha: **Zombi Mall**.

¿PARA QUÉ REINVENTAR LA RUEDA? A VECES LLEGA LA SENSACIÓN DE QUE USAR UN *FRAMEWORK* DE DESARROLLO ES ALGO DESHONROSO (...), PERO UNO QUE SE DEDICA AL DESARROLLO DESDE HACE CASI 20 AÑOS DE MANERA PROFESIONAL YA NO CONCIBE UN MUNDO SIN ESTOS *FRAMEWORKS*.

Fue ese día, puesto que, estando en el Hipercor, mi padre me dijo: «¿Quieres que te compre un juego para el ordenador?». ¿Qué clase de pregunta es esa, Padre? ¿Acaso no sabes la respuesta?, pensé yo. Y ahí fue cuando cayó en mis manos uno de los juegos que más me marcaron, **Zombi,** de Ubisoft (y con su compra venía de regalo otro juego, **The Reaper,** así como curiosidad).

Esa aventura gráfica me voló la cabeza, acostumbrado a las aventuras de texto (las cuales adoro, y también de manera anecdótica, el último juego que compré de Spectrum fue **Cozumel**) ver una aventura que se desarrollase de un modo distinto con un sistema de puntero y pudiendo interaccionar con el escenario fue demasiado para mi pequeña sesera. Además, salían zombis, ¿qué más podía pedir? Pues pedía más, que esa aventura hubiese sido más al estilo **Rambo III**. Y desde entonces tuve esa espina clavada, poder disfrutar de un título así.

Todo este rollo nostálgico viene muy al caso, porque si no llega a ser por esa nostalgia

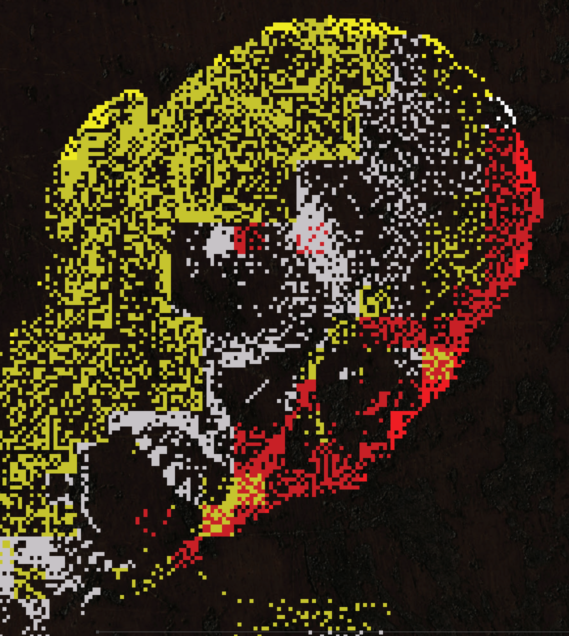


seguramente jamás hubiese dicho «vamos a hacer ese juego que siempre quise de pequeño». Eso y gracias a varios factores, el primero y más importante es la gran ayuda y herramientas que me brindan desde mi grupo de desarrollo, The Mojon Twins, donde he podido aprender el funcionamiento de la máquina de mis amores (el ZX Spectrum) y acceder de manera muy sencilla a toda la funcionalidad de **MK1** (la Churrera), pudiendo incluso añadir mis propias rutinas y modificaciones del motor (tanto en C como en ensamblador). Y el segundo, pero sin despreciar un ápice, el poder revivir *gameplays* de **Rambo III** y **Zombi** en plataformas de vídeo, volviendo esa sensación y añoranza del juego que quise y nunca existió.

Una vez ya puestos en contexto, comienzo el relato del desarrollo, el cual se inició una tarde de finales de mayo. Llevaba sin hacer un juego desde 2009 con el **Subacuatic**, y andaba totalmente desaparecido de la escena *spectrumniana*. Muchos intentos de hacer otro, aunque siempre acababan en demos medio jugables. Esta vez no quería llegar con una demo a mis compañeros y que se quedase al final en nada, por lo que hasta que no la tuve muy avanzada a falta solo de detalles, no iba a mostrar nada del juego.

Decidí esta vez usar **MK1** porque veía que podía utilizar muchas rutinas ya existentes (pintado de pantalla, movimientos del personaje, cargas de *sprites*, músicas, etc). ¿Para qué reinventar la rueda? A veces llega la sensación de que usar un *framework* de desarrollo es algo deshonroso, que los desarrollos de verdad se deben hacer en código máquina y desde cero, pero uno que se dedica al desarrollo desde hace casi 20 años de manera profesional ya no concibe un mundo sin estos *frameworks*, ya sea **AGD**, **MK1**, **Spring Boot**, **Quarkus**, **Unreal** o **Unity.** Todo lo que ayude a continuar alargando la vida de esta máquina, bienvenido sea.

Al ser un *framework* tan abierto y con la posibilidad de desarrollar en un lenguaje de alto nivel (C en concreto) y ya si se decide aplicar *Kung-fu* meterse en desarrollar rutinas en ensamblador, pues era la opción ideal, además de tener información de cómo todo fue implementado de primera mano gracias al señor *na_th_an*, amo y señor de **MK1**.



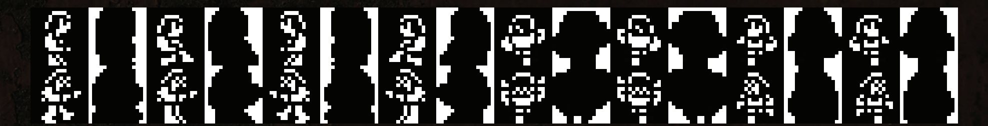
Resueltos los problemas del qué, cómo y por qué, comencé el trabajo que bajo mi punto de vista más carencias aporto, el diseño gráfico y aspecto visual. La primera versión del juego era monocroma, con un estilo más alejado al resultante y más cercano a juegos como el ya citado **Rambo III** y **Hotline Miami**, salvando las diferencias. No estaba muy conforme con el resultado, aunque sabía que con una buena jugabilidad e historia podía pasar por aceptable. El cambio gráfico vino cuando me decidí a mostrar el juego al grupo, y el señor *Anjuel* me dijo que tenían en la caja de cosas mojonas en *standby* un set gráfico en perspectiva cenital de un juego de zombis el cual había sido diseñado, pero que nunca se arrancó. Al ver el set me pareció maravilloso, sabiendo que ese cambio gráfico era necesario para convertir un juego aceptable en un muy buen juego. Se tomó dicho set gráfico, se adaptó lo necesario y se crearon nuevos *tiles* (hasta 48 en la versión final). El resultado quedó bastante más profesional a mi modo de ver que la versión inicial.

Tenía muy claro desde el primer minuto las mecánicas del juego, un juego de supervivencia donde primaba la habilidad de esquivar y pasar desapercibido y resolver pequeños y sencillos puzles de uso de objetos. El guion del juego iba a quedar basado en el **Zombi** de Ubisoft, tener que recoger

una serie de objetos que usaremos para una tarea en concreto con la finalidad de ser rescatados (a diferencia del **Zombi**, que somos nosotros quienes nos salvamos escapando en helicóptero) mientras que la parte de acción y perspectiva del juego se basaba en el **Rambo III** con la excepción de que en este juego no se podía disparar ni usar armas. Tomé esta decisión por varios motivos, el primero es que no soy muy aficionado al uso de armas de fuego, intento evitar esa exposición a ellas en mis juegos. Otra es dar una pequeña coherencia a la realidad: no es habitual encontrar armas de fuego en la vida real y su uso en un apocalipsis zombi creo que sería un buen reclamo para llamar la atención de estos. Así que armas descartadas (aunque **MK1** permite implementar esta característica de manera muy sencilla y rápida, pero no es lo que buscaba).

Otra mecánica bastante importante del juego la tomé prestada de la serie *The Walking Dead* y es que, en un episodio, los personajes para pasar desapercibidos se embadurnan de restos de zombis. Me pareció una idea muy buena para meterle un componente más de sigilo y tensión al juego, y para no ser descubierto por los comedores de carne humana debemos andar despacito (concretamente hasta 12 píxeles de desplazamiento como máximo de una sentada) pareciendo cuál *Chiquito de la Calzada* con su «no puedor no puedor». La idea ya tomaba forma, pero había que limitar ese uso de la herramienta de camuflaje. Si no limitas eso, un jugador podría pasarse el juego sin que un zombi lo detecte en toda la partida, por lo que se me ocurrió meter un temporizador para enfermar: si pasas mucho tiempo pringado de restos de zombi, te infectas y te conviertes en uno de ellos.

Ya tenía la mecánica perfectamente diseñada, esto le aporta un plus al *gameplay*, con la incertidumbre de no mostrar el tiempo de cuánto tardas en ponerte enfermo, creando esa tensión y prisas por realizar tu tarea y limpiarte. Para quitarse la pringue de zombi pensé en unas duchas, pero era mejor un lavabo, ya que en los centros comerciales duchas no suele haber. Además, podría dar un nuevo uso a esos lavabos. El año pasado estuve muy enganchado al **DayZ**, un juego de supervivencia en un mundo postapocalíptico zombi, y me resultó interesante la mecánica de recibir heridas abiertas o hemorragias y tener que curarlas, vendarlas, etc. Quise introducir ese procedimiento, pero ya la memoria comenzaba a escasear, así que dejé solo la posibilidad (aproximadamente un 5%) de sufrir una hemorragia tras un ataque y que deba ser curada en un lavabo, ya que nos va restando vida poco a poco. Ah, y muy importante, sin posibilidad nunca de recuperar vida en el juego. La vida con la que empezamos es la que tenemos durante toda la partida, por lo que el tema



del sigilo y ser cuidadoso con los movimientos es sumamente importante.

El guion es algo similar al de **Zombi**: restablecer la luz del centro comercial, cerrar puertas, conseguir una bengala para llamar la atención del helicóptero... que todo tenga una lógica y no hacer una videoaventura típica de los 80 donde el uso de objetos a veces no tenía sentido alguno. Y bueno, otras mecánicas similares a dicho juego, como pantallas de muerte si sales del centro comercial, el cómo usar los objetos (véase el uso de linterna en sótano... no quiero hacer más *spoilers*).

Uno de los detalles técnicos que creo que merece la pena comentar es el pintado de pantallas y el tema de la linterna, ya que para que pareciese que el mapeado es más grande, decidí que podría ser una buena idea dividir en algunos casos una pantalla normal en dos, de ese modo casi que se doblan el número de pantallas del juego. Es decir, en una pantalla normal del juego tengo dos habitaciones, dependiendo si entro en una u otra, solo renderizo en la que el personaje entra, dejando oculta la otra. Para el sótano al principio hice que el personaje solo pudiese bajar si poseía la linterna. Como mecánica estaba bien, pero no me aportaba lo que realmente buscaba, que era dar un ambiente de agobio y tensión al jugador. La solución era pintar solo algunos *tiles* alrededor del personaje. De ese modo, al no poder ver qué hay más allá de unos *tiles* delante nuestra, nos puede dar un poco más de respeto. Esta solución me la aportó *na_th_an*, ya que en otro juego de su cosecha lo había implementado (en el **Tenebra Macabre** para ZX Spectrum). Con este detalle se consiguió lo que buscaba, casi que ya tenía todo lo que quería plasmar en él. El juego ya tenía forma y sentía al jugarlo que era divertido, que ese era el juego que yo quería haber jugado de pequeño.

Otra de las cuestiones era el problema de incorporar mensajes de texto por pantalla. La idea siempre fue intentar interaccionar con el escenario todo lo que la memoria del Spectrum me permitiese. **MK1** incorpora funciones de impresión de texto por pantalla, pero no era la forma que buscaba, por lo que tras comentarlo con *na_th_an* este me proporcionó las rutinas de otros juegos como **Ninjajar** donde ya se resolvía esta funcionalidad. Ahí fue cuando comencé la tarea de decidir cada detalle del juego que llevaría texto asociado, convirtiendo un juego de videoaventura clásica de Spectrum en una casi videoaventura gráfica (término inventado por mí y pendiente de patente). Busqué mensajes al más puro estilo aven-

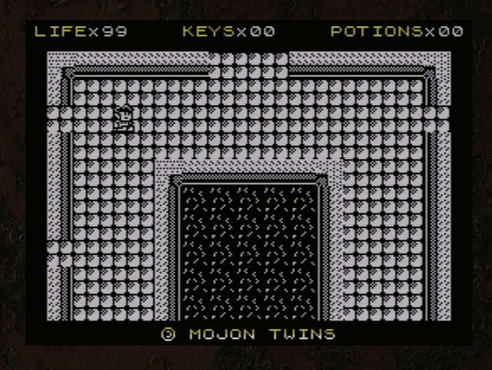
LA PRIMERA VERSIÓN DEL JUEGO ERA MONOCROMO, CON UN ESTILO MÁS ALEJADO AL RESULTANTE Y MÁS CERCANO A JUEGOS COMO EL YA CITADO **RAMBO III** Y **HOTLINE MIAMI**, SALVANDO LAS DIFERENCIAS. NO ESTABA MUY CONFORME CON EL RESULTADO.

tura gráfica de Lucasfilm Games en lugares como librerías, siempre intentando aportar un poco de humor, o intentar romper la cuarta pared con el jugador.

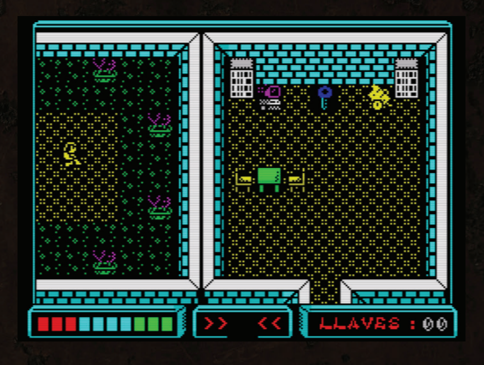
El apartado musical quedó en manos de David Sánchez (*aka Davidian aka Murciano*) el cual se marcó una melodía que le venía al pelo, ya que ambienta completamente el inicio del juego. Quedamos pendientes de ver cómo íbamos de memoria para modificar el set de efectos sonoros y no usar los predefinidos por **MK1**, pero cuando terminé todo el desarrollo vi que íbamos demasiado justos y me dije: «meh, dejemos los que están y no mareemos más, que no están nada mal».

Siguiendo con el apartado artístico, hablemos por ejemplo del marcador, obra de *Anjuel* y donde me propuso un cambio bastante interesante: sustituir el índice de salud numérica por uno de barras, lo cual creo que fue un verdadero acierto. A la par me creó un set de fuentes, el cual sufrió varias modificaciones y que también daba el ambiente que buscábamos a la aventura.

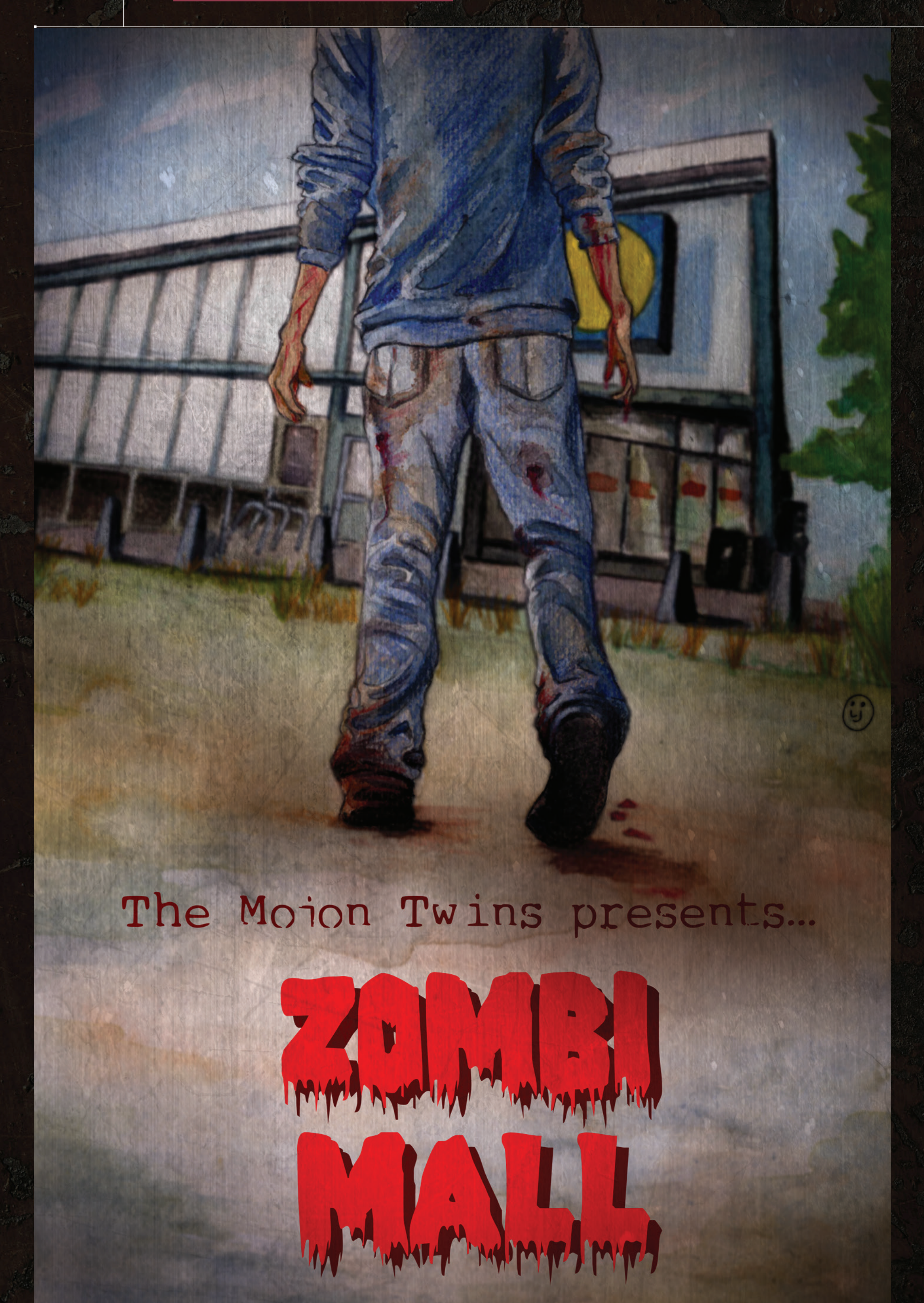
Siguiendo con el apartado artístico, una de las primeras cosas que realicé del juego fue una pantalla de carga a partir de una imagen de un zombi sacada de internet y pasada directamente a *SevenuP* realizando retoques para que se viese un poco mejor, pero fue sustituida por la pantalla de carga final, que fue un trabajo titánico, ya que el tema gráfico se me da bastante mal (creo haberlo dicho ya) y casi que puedo decir que el resultado final es algo decente. El proceso







De arriba a abajo, evolución del aspecto gráfico de ***Zombi Mall***


The Moion Twins presents...
ZOMBI
MALL

fue buscar fuentes gráficas en páginas tipo DaFont con temática zombi o de *Halloween*, seleccionar los que más me gustaban o encajaban en la imagen y pasarlas al editor gráfico, retocar y vuelta a empezar. Creo que fue la tarea más difícil a la que me tuve que enfrentar.

La pantalla de final del juego sufrió los mismos problemas que la pantalla de carga, que era que quería realizarla yo (sin duda el mayor de los inconvenientes), con mi poca experiencia en esa tarea. Pensé varias opciones, pero en todas aparecía un helicóptero rescatando a una persona. Hice varios intentos, pero me decanté pronto con la que lleva el juego. El proceso fue similar, búsqueda de imágenes de helicóptero y volcados al editor, con el posterior retoque para afinar la imagen.

Desde un inicio quería que la portada fuese algo especial y qué mejor que pedírselo a mi hermana, que es una artista. Le comenté que quería una portada similar a la original del **Zombi** de Ubisoft con una mezcla de la portada del disco *Brave New World* de *Iron Maiden*: la cara de un zombi en primer plano con nubes alrededor y debajo un centro comercial. Pero le dije que tenía vía libre para presentarme un diseño propio que ella estimase. Cuando me presentó el primer boceto me pareció bastante mejor que la idea que yo le había propuesto: un sucio zombi tambaleante acercándose lentamente a un centro comercial sospechosamente parecido a un Lidl. Joder, era fantástico, que además lo de meter un comercio parecido al Lidl era muy de los Mojon Twins. Le di el OK y ella poco a poco lo fue desarrollando. La incorporación del título corrió a mi cargo con *Photoshop*, una tarea bastante sencilla, utilizando una fuente similar a la de la pantalla de carga y presentación.

Y llegamos a la parte que más miedo siempre da a los programadores y diseñadores de juegos: el testeo. Es una tarea complicada, probar un juego no es algo fácil ni trivial, hay que hacer muchas (y cuando digo muchas, realmente son muchas) pruebas, tengan coherencia o no. Yo intento siempre probar al máximo para sacar errores y complicaciones de mecánicas, pero los programadores estamos ya tan viciados que nos cuesta a veces poder testear de manera correcta. Hay que darle el valor correspondiente a los *testers*, es uno de los trabajos más importantes de un juego y de ellos depende muchas veces la calidad final del mismo. Ea, hasta aquí mi alegato pro *testers*. De ello se encargaron la propia *Mojonia*, así como los *testers* oficiales de Mojon Twins (Alfonso, *Anakin*, Javi Quero... si me olvido de alguien lo lamento mucho, mi mente retiene poco) y aparte decidí que probasen un par de amigos míos (*DaniGS* y *Vins Rico*). Este último también se encargó de todas las traducciones de los textos del juego, así como de la ficha. Mi agradecimiento sincero a todos.





Pantalla final de ***Zombi Mall***

En dicho proceso de *testing* se cambiaron unas cuantas mecánicas como el subir o bajar de planta, interrumpir los textos en pantalla para agilizar, etc. que ayudaban a mejorar la experiencia de juego. Me recomendaron varias cosas que al final decliné como no dejar zombis cerca de las escaleras de cambio de planta porque si subías o bajabas te lo encontrabas de cara, pero es una de las mecánicas que creo que son esenciales, llevar a los zombis a zonas donde no te molesten a la hora de regresar a la pantalla. Si se reiniciaban posiciones de enemigos al volver a la pantalla el juego se convertía en un mero paseo, y yo quería que la experiencia de juego fuese «difícil». Y digo «difícil» con comillas porque realmente no lo es, pero para pasártelo sí que te hará falta conocerte el mapa, conocer qué objetos hay que usar y en qué lugar, cuáles combinar, etc. Y además que no siempre te encontrarás los objetos en el mismo lugar, hay varias combinaciones diferentes, por lo que cada partida puede variar sus posiciones. Es un juego de unos 15 minutos si lo haces todo perfecto, pero para llegar a eso hay que jugar bastante. De ahí mi temor de que el juego se vea muy complicado y la gente lo abandone habiendo solo jugado dos veces, cuando realmente no lo es, pero sí es cierto que es un juego de estudiar bien qué hacer y eso no se consigue en la primera partida. Ni en la segunda. Ni en la tercera.

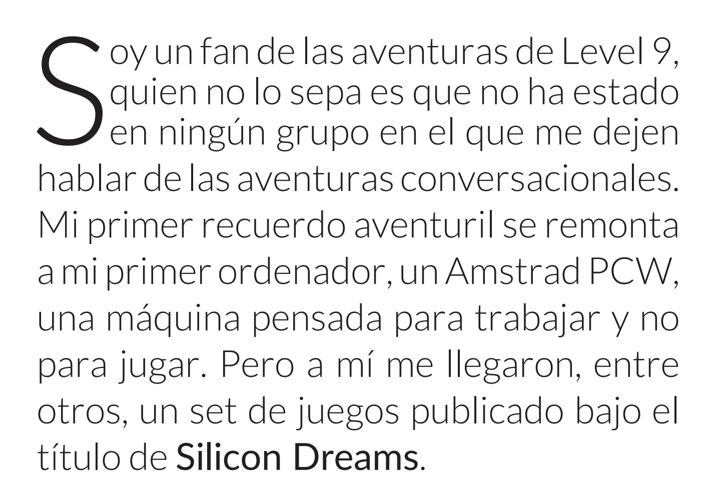
Creo que el trabajo que se ha realizado ha sido en general bueno, siendo honesto conmigo mismo, aunque soy consciente que queda muy lejos de otros títulos más recientes o clásicos de esta máquina. Y evidentemente hay cosas que son siempre mejorables, pero he cumplido el sueño de ese pequeño que quería su juego de zombis en vista cenital, con textos, con cosas que hacer y puzles que resolver. Ese juego era **Zombi Mall** y han tenido que pasar 30 años para poder verlo. A mí me divirtió programarlo y también jugarlo, y con eso ya soy feliz. Deseo que lo disfruten y si no es así en el próximo lo intentaré hacer mejor. ¡Sean felices y que no os coman!



GELEK VANILLA

El *Gargoyle* para móviles

Por Joan CiberSheep (**@cibersheep**) 



Soy un fan de las aventuras de Level 9, quien no lo sepa es que no ha estado en ningún grupo en el que me dejen hablar de las aventuras conversacionales. Mi primer recuerdo aventuril se remonta a mi primer ordenador, un Amstrad PCW, una máquina pensada para trabajar y no para jugar. Pero a mí me llegaron, entre otros, un set de juegos publicado bajo el título de **Silicon Dreams**.

Intèrpret Magnetic Scrolls

GOLDFISH BOWL

Magnetic Scrolls Interpreter, version 2.3

Written by Niclas Karlsson
Glk interface by Simon Baldwin

"Well done, Agent 10," said Sir Playfair Panchax, head of Mission HQ. "We knew you'd stop the Seven Deadly Fins. Good show! It's a shame they got away again. But now I suggest you take a vacation. You've earned it, old boy." You agreed with him, the last few months had been a real chore. Being an inter-dimensional espionage operative isn't a bad life apart from the pain of warping and the inconvenience of host-parasite relationships, but you need a spot of R and R every now and then, just to stay sane. So you went for the big one - warping into a goldfish for a whole month! The peace. The tranquility. And you're still on the payroll.

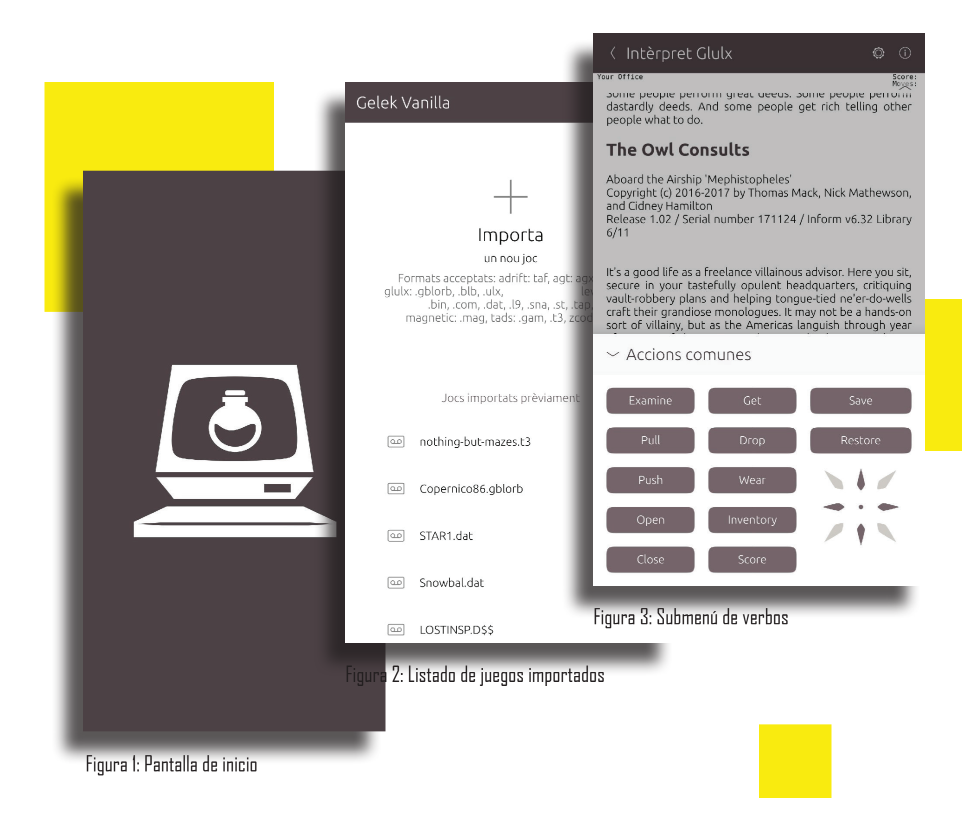


Figura 1: Pantalla de inicio

Figura 2: Listado de juegos importados

Figura 3: Submenú de verbos

Recuerdo, diccionario en mano, intentar resolver sus rompecabezas... sin éxito. Y esa espina es la que, después de treinta años, me decida a acabar **Snowball** (uno de los juegos incluidos) fuese como fuese. Una de las primeras cosas que he hecho siempre es asegurarme de que puedo jugar a aventuras conversacionales en el dispositivo que adquiero, en la mayoría de los casos es así. Uno de los últimos dispositivos adquiridos (y del que estoy más que orgulloso) es un teléfono con Ubuntu Touch instalado. Mi primer dispositivo móvil con un Linux completo... pero (siempre hay un pero) no había ninguna aplicación para poder jugar a mi querido **Snowbal**l, solo el navegador para las aventuras en general (*you know*). ¿*Mem*, y cómo se resuelve esto? Mojándose el culo.

Durante un año estuve haciendo pruebas de cómo adaptar y portar el código existente al lenguaje que se usa en Ubuntu Touch, desconocido para mí (si es que me sacas de BASIC y me pierdo). Pregunté por aquí y por allá, recibí ayuda también de aquí y de allá... pero al final siempre topaba con un escollo que no sabía resolver y estuve a punto de dejarlo estar y hacer otra cosa.

El proyecto estaba en punto muerto hasta que *WakeRealityDev* publicó una forma de usar *RemGLK* con *Qt* (un *framework* multiplataforma orientado a objetos usado para desarrollar programas que utilicen interfaz gráfica de usuario, así como herramientas para la línea de comandos) y una interfaz escrita en QML. Después de unas pequeñas modificaciones ya tenía un prototipo que cargaba un juego pero no era muy usable. *RemGLK* es muy interesante porque se comunica con el usuario a través de archivos de tipo JSON, lo que hace que sea muy versátil y flexible. Después de un año tenía una primera versión para los juegos de Level 9 (aunque todavía no sabía cómo mostrar las imágenes).

Un par de versiones más tarde, añadí un menú con las acciones más comunes, una rosa de los vientos (llamadme romántico) y soporte para imágenes. Para entonces ya tenía un poco claro cómo funcionan tanto *Qt* como *RemGLK* (y sigo aprendiendo) lo que me llevó a pensar que en lugar de dedicarme únicamente a los juegos de mi compañía preferida (Gelek es un homenaje) se podría ampliar añadiendo los intérpretes disponibles y hacer un **Gelek Vanilla**: una versión con la que poder jugar más obras



Figura 4: **Agility** con menú visible

Figura 5: **Glulx** con menú e imágenes a la derecha

de aventura de texto con el mismo diseño; siguiendo el patrón de **Gargoyle**. **Gelek Vanilla** cuenta con varios intérpretes, gestor de partidas guardadas, posibilidad de descargar información de un juego de la IFDB entre otras características y está disponible para Ubuntu Touch y si todo va bien, en Ubuntu en formato *snap* dentro de... ¿poco?

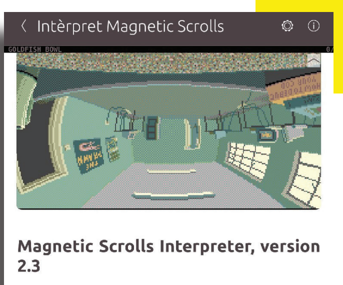


Figura 6: Intérprete para aventuras de **Magnetic Scrolls**



Figura 7: Información de juego descargada de la IFDB

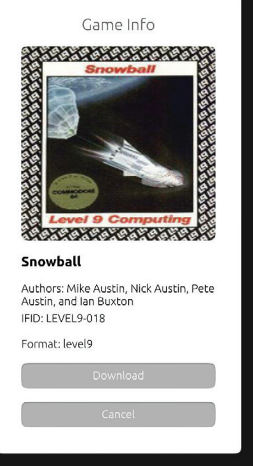


Figura 8: Información de juego descargada de la IFDB



Enlace a Gelek Vanilla en la Ubuntu Touch OpenStore:

https://link.caad.club/2ej6r

CÓMO SE HIZO...



Por Javier Sánchez (@ctxdom)



Ciertamente no sé ni qué explicar, hay tanto que decir y tan poco espacio para contarlo que puede parecer incluso algo extraño, después de más de 30 años, encontrar documentación, recuerdos y sobre todo ilusión por hacer algo nuevo en esa maravillosa época, que repetiría sin dudarlo ni un solo instante.

Bien, pues vamos al tema: me llamo Javier Sánchez y se me conoce como Xavisan por dónde más me nuevo. Indicaros que la historia empieza en el año 1988, una historia que parecerá totalmente surrealista y que muchos podrán pensar en algún momento «vaya inventiva que tiene», pero ciertamente la historia está para contarla, tanto para lo bueno como para lo malo, ¿o no?

Espero no olvidarme de nada, y si cometo algún error en fechas o nombres, espero que sepáis disculparme... la memoria de uno no siempre da para acordarse de todo, y más después del transcurso de tanto tiempo.

Todo empieza con un grupo de amigos que nos juntábamos cada fin de semana, normalmente en mi casa, donde tenía en aquella época varios equipos como un Spectrum 48K —para el cual adquirí en su momento el kit para convertirlo en un +, ya que el teclado estaba bastante mejor (al menos para mí)—, un Amstrad CPC 6128 —traído de UK y dónde me realizaron el cambio del teclado por uno en español (eso es lo que me indicaron cuando lo adquirí)—, un Atari ST 1040FM que tuve hasta





DETALLE DE UN TANDON XT CON DOBLE DISQUETERA.

Spectrum. De esta forma nos entreteníamos, con unas partidas maratonianas dónde además comentábamos los juegos y revistas como las *Microhobby*, *Micromanía*, *Amstrad User* y sobre todo la *Computer & Videogames*, entre otras. Esta última la compraba en el Paseo de Gracia en Barcelona, en un kiosko que aún existe, ya que no se encontraba así como así y costaba localizarla.

no hace mucho, y un Tandon XT con disco duro de 20MB y dos disqueteras de 5¼, además de otro PC clónico con un poco más de capacidad.

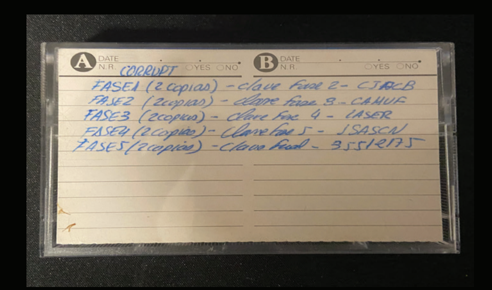
El Tandon tenía una tarjeta gráfica Hercules de fósforo naranja (si, naranja es como los vendían en esa época), y le realicé unos cambios para mejorar su rendimiento y poder tener un equipo más decente, así que compré un monitor a color, puse una tarjeta EGA y cambié el procesador de un Intel 8088 a un NEC V20, ya que en aquella época esos procesadores eran mucho más rápidos y eficaces. Entre los distintos "cacharros" que tenía tuve además un Transtape para Amstrad CPC de Hard Micro, el cual tuve hasta no hace mucho, y un *interface* RS-232 de Hard Micro que aún conservo para el CPC. Ese era el equipamiento que tenía en casa, más disquetes a base de bien y muchas cintas originales de

El hecho es que un día de esos en los que estábamos haciendo pruebas de desarrollos propios para distraernos, se me pasó por la cabeza soltar aquello de «¿y si hacemos un juego?», y fue en ese preciso instante cuando me di cuenta de que me había metido de cabeza en un jardín demasiado grande, donde empezó nuestra aventura por un mundo lleno de hienas y leones hambrientos.

En esos momentos, tanto yo como Carlos y Jesús éramos amigos, aunque el tiempo desafortunadamente nos terminó separando.

Empezamos a darle vueltas al tema, realizamos primeros bocetos, hablamos de qué podría tratar la aventura, y después de algunas semanas pensando y realizando pruebas de concepto decidi-

mos que el juego sería un conversacional, pero con una particularidad: debía tener cinco fases para diferenciarse de los demás, dos fuentes de letras en pantalla (algo que no se había realizado nunca) y en la



MASTER EN CASSETTE DE LAS 5 FASES Y SUS CLAVES

versión CPC decidimos poner una brújula de direcciones. La pantalla de presentación del juego en CPC la realicé yo, así como la pantalla donde se desarrolla el juego. Fue realmente muy entretenido; la brújula me llevó horas y horas de trabajo ya que la realicé píxel a píxel (que es como se hacían las cosas antes por norma general) al igual que la pantalla de presentación, ya que después de decidir todo eso pensamos en que tenía que ser un juego que tratara de alijos de droga, de ahí esa pantalla de presentación, y nos pusimos a trabajar todos en ello.

Carlos ideó una historia realmente espectacular, realizó gran parte de los textos y las pantallas del juego fueron discutidas para saber qué iba a haber en cada sitio, decidiendo antes de empezar a tocar nada qué debía haber en cada lugar, qué acciones habrían, vocabulario, respuestas y un largo etcétera, desarrollando además un *parser* desde cero, sencillo inicialmente pero que fue cogiendo complejidad. En CPC, la parte donde se crean los gráficos fue desarrollada en ASM por José Manuel Gómez, autor de **Tokyo Gang**, distribuido también por GLL aunque con el sello de MAR Entertainments (luego hablaremos de eso).

En aquella época éramos verdaderos novatos en estos temas, y cuando digo novatos digo novatos de verdad. Sabíamos programar, unos más que otros, y entre todos formábamos un equipo con muchísima ilusión y ganas de hacer cosas e intentar innovar.

Aunque el resultado no terminara de gustar, nuestro objetivo principal siempre fue el aprender y el hacer algo nuevo.







PANTALLAS DE CARGA DE LAS VERSIONES CPC, SPECTRUM Y PC

Tengo que aclarar que nuestra visión inicial nunca fue vender el juego, sino únicamente distraernos, hacer lo que nos gustaba y aprender de ello.

Después de varios meses de trabajo tuvimos la versión de Amstrad CPC 6128 finalizada, solo la versión en disco, no realizamos versión para el CPC 464. De hecho, no lo teníamos ni siquiera pensado y menos aún planificado. Durante el proceso de desarrollo del juego pensamos «¿y si buscamos un distribuidor para venderlo, a ver si tenemos suerte?» y ahí es donde empezó nuestro gran calvario y una gran aventura al mismo tiempo.

No sé cómo sucedió, la verdad, lo cierto es que terminamos contactando con una empresa de Barcelona que se llamaba MAR Entertainments. Esta empresa se dedicaba básicamente a la venta y reparación de ordenadores PC en una especie de «chiringuito» surrealista que estaba por la calle Lesseps de Barcelona, no recuerdo dónde exactamente.

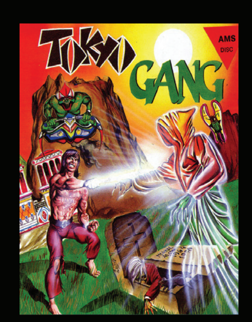
En la entrada, a la derecha tenías un mostrador blanco con un PC, y bajando unas escaleras llegabas a las catacumbas, tal cual, un espacio bastante grande, que muchos denominarían «cuchitril», dónde había una serie de mesas grandes, unas sillas y dos programadores que estaban liados con un Spectrum de gomas desarrollando un juego en Ensamblador. Carlos y yo nos aproximamos a ellos y nos presentamos «hola que tal, somos Carlos y Javier, ¿quienes sois? ¿qué hacéis por aquí?»,

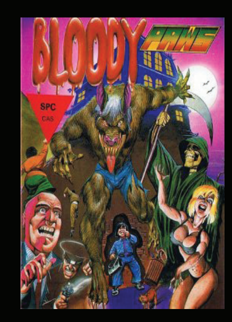


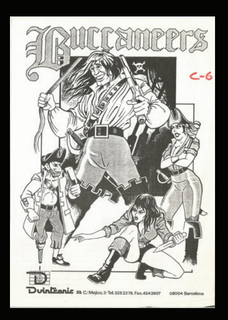
pues bien, se trataba de Juan Carlos, José Manuel y Manuel, los *cracks* que desarrollaron **Bloody Paws** (una historia que es mejor que os la cuenten ellos, ya que tenemos muchas similitudes). De hecho coincidimos varias veces mientras estábamos desarrollando **Corrupt** (hay muchas cosas que no recuerdo, pero sigamos con la historia surrealista).

Después de varias veces de estar por ahí, MAR Entertainments ya había visto nuestro juego, nos indicaron que les gustaría distribuirlo, y que si queríamos podíamos programarlo en sus instalaciones, ya que tenían sitio. Además nos comentaron que tenía que llegarles la máquina recreativa **Buccaneers**, la cual tuvimos la suerte de ver en ese sótano al fondo de la sala y jugarla, algo que nos puso los ojos como platos. Pero eso duró poco tiempo; después de unas semanas, cuando ya casi teníamos finalizado **Corrupt** para CPC 6128, nos realizaron una propuesta: Nos daban 100.000 pesetas al contado por la compra de los derechos de distribución del juego sin *royalties* de ventas adicionales. En esos momentos empezamos a sospechar, ya que por la forma en la que nos lo dijeron a Carlos y a mí, no terminó de cuadrarnos, así que al día siguiente procedí a enterarme de cómo se realizaba el registro de un videojuego. Eso fue como una aventura, ya que nadie sabía como se hacía eso, ni siquiera en Patentes y Marcas ni en el Registro de la Propiedad Intelectual, dónde se registró el nombre del juego y todo el código fuente. Procedí a pagar las tasas correspondientes, y a partir de ese instante contactamos con un bufete de abogados para asesoramiento y acciones en caso necesario.

En la siguiente visita que realizamos a MAR Entertainments, avisamos a Juan Carlos para que no se fiara de ellos y que registraran su videojuego. Lo que ya no recuerdo es si les indiqué cómo hacerlo o no, y les aconsejamos que contactaran con algún abogado. Lo curioso es que Carlos consiguió un documento que esta empresa había firmado ya con una empresa inglesa para venderles el juego por 250.000 pese-







PORTADAS DE **TOKYO GANG** (JOSÉ MANUEL GÓMEZ 1990), **BLOODY PAWS** (JUAN CARLOS SÁNCHEZ ÁLVAREZ 1990) Y **BUCCANEERS** (DUINTRONIC 1989)

tas, sin ni siquiera haberlo consultado previamente con nosotros, y que además ya habían contactado con GLL para ofrecerles la venta del mismo para su distribución. Parece ser que llegaron a un acuerdo con GLL para la compra y distribución sin informarnos ni llegar ni tener nada firmado con ellos, y que MAR Entertainments ya había recibido según me indicaron ellos (no sé si es cierto o no) un adelanto por la venta del mismo.

La empresa había firmado ya con una empresa inglesa para venderles el juego por 250.000 pesetas, sin ni siquiera haberlo consultado previamente con nosotros.

A partir de ese momento cortamos la relación con MAR Entertainments, y empecé a recibir llamadas amenazantes por parte de esta empresa, indicándonos que nos denunciarían, a lo que les respondimos que no teníamos ningún contrato firmado con ellos, ni siquiera un acuerdo de precio, que el juego estaba registrado en Patentes y Marcas y en el Registro de la Propiedad Intelectual, y que en el caso de que realizaran algún tipo de acción procederíamos a denunciarles. Y ahí quedó todo.

Al cabo de una o dos semanas recibí una llamada del director comercial de GLL, que quería hablar con nosotros porque lo que habíamos hecho no se podía hacer y que nos iban a demandar. Les indiqué nuevamente que el juego así como todo el código estaba registrado y que me pertenecía, y que como no se había hablado de nada, que realizaran lo que tuvieran que realizar. Después de más de una hora de conversación quedamos en que nos harían una propuesta.

Durante ese tiempo nosotros seguíamos a lo nuestro: como habíamos finalizado la versión CPC 6128, nos pusimos a jugarla para revisar errores (los que localizábamos o pensábamos que podrían ser un problema, los íbamos solucionando). La verdad es que lo pasábamos en grande.

Tras este breve paréntesis, GLL se puso en contacto nuevamente con nosotros, en este caso Gabriel, y nos vino a ver a mi casa en el barrio de Sant Andreu en Barcelona. Llegó un poco prepotente, pero le bajé los humos de golpe: como estábamos asesorados por el bufete de abogados, sabíamos los pasos a realizar y procedí a negociar con él la venta del juego. Estuvimos unas 3 o 4 horas hablando y revisando temas, incluso se le indicaron inquietudes y cómo debería de ir todo. En esos momentos solo teníamos desarrollada la versión CPC 6128, y tengo que indicar que MAR Entertainments nunca tuvo una copia del juego en ningún momento, en eso fui muy precavido.

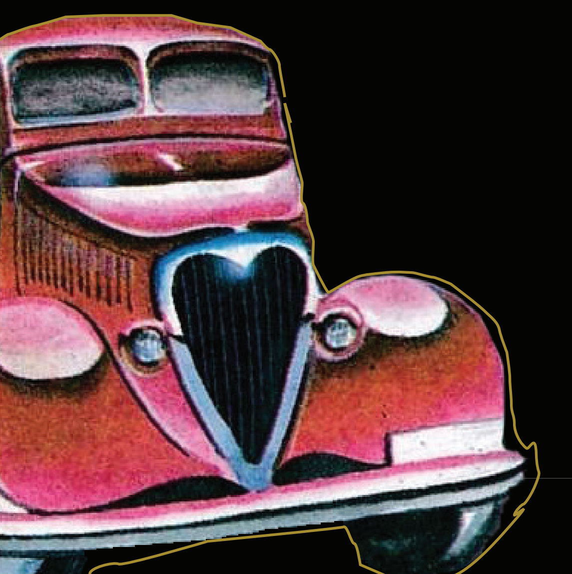


Durante la reunión acordamos 600.000 pesetas por los derechos de distribución del juego, así como un tanto más por copia vendida adicional. El juego saldría en El Corte Inglés y grandes almacenes y en revistas especializadas del sector, pero querían versiones de Spectrum, Atari



DISCO DE 3" CON LA VERSIÓN CPC 6128

ST, PC y Amstrad CPC en cinta (este último era el que menos nos preocupaba), y cada versión tenía que estar realizada y entregada en un mes como máximo para cada una. Le indiqué que me facilitara un borrador del contrato para que lo revisaran mis abogados, y que en una semana como máximo se les daría una respuesta.



Si nos ponemos a pensar fríamente, 600.000 pesetas hace 30 años era muchísimo dinero, así que nos pusimos manos a la obra para ver si sería o no posible el poder realizarlo. Pensamos que sí podríamos, pero necesitaríamos cosas adicionales que no teníamos y ver cómo hacerlo, así que al cabo de una semana les indicamos que OK, y quedamos en que iría a verlos a Madrid ya para cerrar el trato y llevarme los contratos a firmar.

GLL me pagó el viaje en avión a sus oficinas (la primera vez que cogía un vuelo, sí, ya sé que suena raro, pero me hizo especial ilusión y estaba literalmente alucinado). Una vez llegué a Madrid cogí un taxi y me planté delante de la puerta de GLL, subí a la tercera planta, y pregunté por Gabriel. Entré en una sala y posteriormente a un despacho, donde me esperaba el jefe, o como diríamos ahora, el mandamás. Estuvimos comentando y me indicó que cuando tuviera todo firmado que no le engañáramos, porque no saldríamos bien parados... imaginad el panorama. Pese a eso demostraron seriedad por su parte, en ese sentido no tengo quejas de GLL, aunque nunca tuvimos control de las ventas.

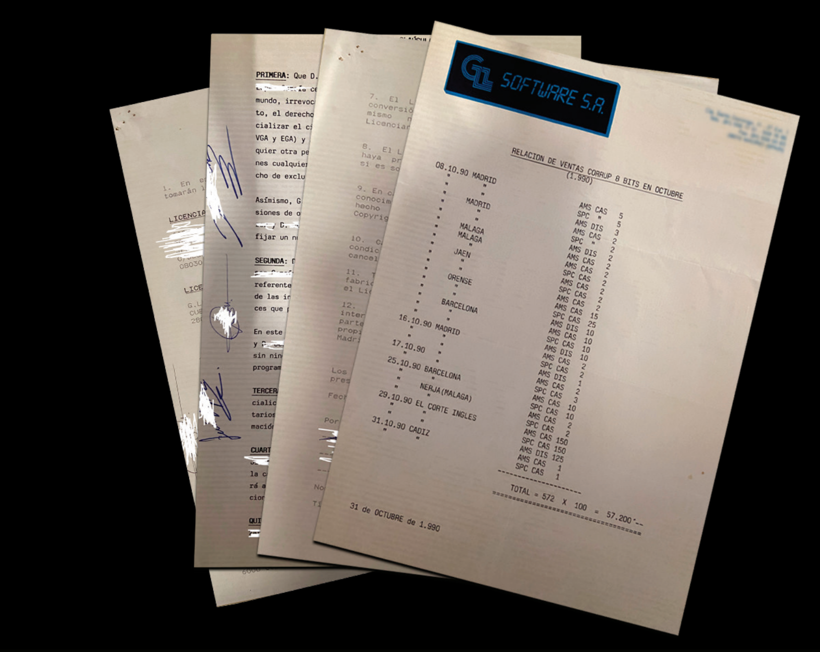
Total, que volví para Barcelona, nos reunimos los tres, firmamos los documentos previamente revisados por los abogados que contratamos, y se los mandamos. Me mandaron un cheque a ingresar en cuenta bancaria, y lo bueno es que

cuando fuimos al banco preguntamos si tenía fondos para poder cobrarlo. El de la entidad nos miró como diciendo «ilusos», y nos explicó que no había problema económico ya que se trataba de una de las mayores fortunas del país... (es lo que me dijeron, y me quedé a cuadros).

En el proceso se indicó que queríamos que fuera Azpiri quien realizase la carátula del juego, ya que ello facilitaría enormemente la venta, pero GLL nos dio una negativa, ya que según ellos, Azpiri en esos momentos estaba en pleno auge y el coste de la ilustración era de algo más de la mitad de lo que nos pagaron por el juego.

Queríamos que fuera Azpiri quien realizase la carátula del juego, ya que ello facilitaría enormemente la venta [...] el coste de la ilustración era de algo más de la mitad de lo que nos pagaron por el juego.

Cuando nos sentamos a hablar de cómo realizar las distintas versiones, nos encontramos con varios dilemas y nos pusimos a analizarlos fríamente. Pasar el juego de CPC a Atari fue sencillo ya que al estar desarrollado en BASIC y Ensamblador, se tradujo el código BASIC a C y las rutinas de Ensamblador se reescribieron. Sucedió lo mismo en PC, no fue muy complicado, y las



GL SOFTWARE S.A.

RELACION DE VENTAS CORRUP 8 BITS EN OCTUBRE
(1.990)

08.10.90 MADRID
" "
" "
" MADRID
" "
" "
" MALAGA
" MALAGA
" "
" JAEN
" "
" "
" ORENSE
" "
" "
" BARCELONA
" "
" "
16.10.90 MADRID
" "
17.10.90 "
" "
25.10.90 BARCELONA
" "
" NERJA(MALAGA)
" "
29.10.90 EL CORTE INGLES
" "
" "
31.10.90 CADIZ
" "

AMS CAS 5
SPC " 5
AMS DIS 3
AMS CAS 2
SPC " 2
AMS DIS 2
AMS CAS 2
AMS CAS 2
SPC CAS 2
AMS CAS 2
SPC CAS 2
AMS CAS 2
AMS CAS 15
SPC CAS 25
AMS DIS 10
AMS CAS 10
SPC CAS 10
AMS DIS 10
AMS CAS 2
SPC CAS 2
AMS DIS 1
AMS CAS 2
SPC CAS 3
AMS CAS 10
SPC CAS 10
AMS CAS 2
SPC CAS 2
AMS CAS 150
SPC CAS 150
AMS DIS 125
AMS CAS 1
SPC CAS 1

TOTAL = 572 X 100 = 57.200'--

31 de OCTUBRE de 1.990

DETALLE DE ALGUNOS DE LOS CONTRATOS CON LA DISTRIBUIDORA Y UN RESUMEN DE VENTAS DE OCTUBRE DE 1990

pantallas se cargaban de forma independiente (no teníamos más tiempo, la verdad, y se realizó de la mejor forma posible). Al tratarse de disco, tampoco sería un problema, pero ¿y el Spectrum? No nos íbamos a poner a rascar todo en Ensamblador desde cero porque no llegaríamos a los plazos, así que como ya había estado mirando cosas, compré el **PAWS** a Aventuras AD, lo revisé y en tres días ya le estaba dando a la versión. Le pasé todo a Carlos para que creara las imágenes y las tuvo en tiempo récord: en dos semanas tenía los gráficos de todas las versiones. En una semana estaba todo escrito en **PAWS**, y tuvimos muy poco tiempo para testearlo.

El número de serie de **PAWS** puede verse en cualquiera de las ediciones físicas de **Corrupt**, ya que en las instrucciones especifiqué la licencia correspondiente.

Las pantallas de PC y Atari se realizaron en Atari ST, transfiriendo las de PC por un cable RS-232.

La versión PC fue un dolor de cabeza. Se tuvo que realizar muy rápidamente, en C y Ensamblador del 8088, concretamente en *Turbo C* y *Turbo Assembler* de Borland que aún conservo. También para acelerar las cargas de pantallas y demás fue una carrera contrarreloj, os lo podéis imaginar, mucha presión, mucho trabajo, sobre todo los fines de semana donde estábamos de sábado a domingo los tres trabajando en las distintas versiones en paralelo, ya que todos los equipo y modelos necesarios los tenía en casa y eso nos permitía agilizarlo.

Después de realizar todo, se procedió a repartir el importe. Como Carlos y yo habíamos realizado gran parte del trabajo, nos quedamos 200.000 pesetas cada uno, y a José y José Manuel les dimos 100.000 pesetas a cada uno.

Los juegos fueron entregados en el primer trimestre del 90, y aparecieron en el mercado el mismo año. Nosotros cobramos en noviembre del 90.

Hay que comentar que fue un trabajo realmente de locos, éramos unos críos con poca experiencia en estos temas



DISCOS DE 3"1/2 CON UTILIDADES PARA ATARI Y PC



DISCOS DE 5" 1/4 CON LIBRERÍAS Y FUENTES DE *TURBO C*

y ninguna en otros muchos, pero tuvimos la suerte de actuar con mucha sangre fría, algo que a ciertas edades es realmente muy complejo y complicado. Al ser yo el mayor del grupo me tocó esa dura tarea, y hoy en día puedo indicar que no nos fue tan mal.

En cada versión se realizaron cargadores específicos, pantallas, reestructuración y reprogramación de todo desde cero. No fue una tarea nada sencilla. Los plazos de entrega evitaron que pudiéramos testearlo adecuadamente y aunque detectamos *bugs*, no nos dejaron solucionarlos.

Os estaréis preguntando por qué no realizamos la pantalla de presentación igual que la portada. Sencillamente porque los másters fueron entregados antes de tener la portada del ilustrador.

Las versiones que fueron entregadas a diversas publicaciones no fueron versiones finales del juego, y como podéis imaginar estaban plagadas de fallos y errores. Desafortunadamente y como comenté unas líneas arriba, no nos dejaron corregirlos, así que el juego salió al mercado con fallos cuya existencia ya sabíamos.

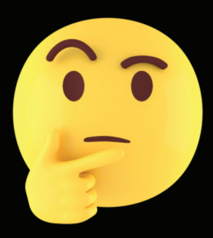
El bufete de abogados nos costó 44.000 pesetas que adelanté personalmente, y que luego ya cuadramos con la parte correspondiente del primer y único *royalty* de ventas.

Desde ese momento, dejé el desarrollo totalmente. Solo hacía cosas para mí y poco más, me centré en el mundo del PC, y me dediqué profesionalmente a Sistemas, dejando incluso el desarrollo de aplicaciones para clientes. Hoy en día trabajo profesionalmente en el área de Sistemas en IT, concretamente en plataformas Cloud y muy centrado en virtualización, lo cual me apasiona.

Por la parte que me toca, siento mucho que el juego saliera con esos fallos. He localizado el código fuente de todas las versiones para las que **Corrupt** fue desarrollado, y si consigo recuperarlas, las dejaría totalmente públicas para su disfrute y aprendizaje, ya que estoy convencido de que podrán ser mejoradas enormemente.

Desde mi punto de vista, fue realmente una gran experiencia. Como he comentado, la repetiría, pero evidentemente no en las mismas condiciones, ni en forma ni en modo. He aprendido de esos errores y sobre todo sigo aprendiendo día a día con ilusión y con las mismas ganas que antes, aunque algo más calmado, porque cada día sé que sé menos que el anterior.

Muchas gracias a todos por leer mi aventura en aquella etapa de mi vida, que podría convertirse en el argumento de una nueva aventura de texto. ¿Qué opináis? ¿La hago? ¿La hacéis? *GO*?




U.S.A
Ficha del juego en CPC-Power
https://rb.gy/zctqzu
Ficha del juego en Amstrad.es
https://www.amstrad.es/doku.php?id=juegos:corrupt
Ficha del juego en Mobygames
https://www.mobygames.com/game/cpc/corrupt
Ficha del juego en World of Spectrum
https://worldofspectrum.org/archive/software/
text-adventures/corrupt-gll-software-sa
Ficha del juego en Universal Videogame List
https://www.uvlist.net/game-248464-Corrupt
Vídeo del juego en el canal de El Blog de The Punisher
https://www.youtube.com/watch?v=7wyu7zLxAtk



MÁS ERRATAS DEL LIBRO AD



Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide) *Mea culpa*

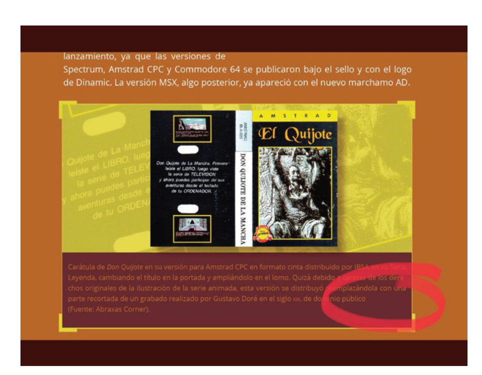


¿No tuvimos bastante escarnio con el detallado informe aparecido en el **CAAD 55**, donde se detallaban las erratas localizadas por intrépidos lectores, y hasta por el mismo autor en la magna obra *AD: una aventura contada desde dentro*? Pues bien, como muestra de su insaciable afán de superación (de superación de los límites del sufrimiento, se entiende), el director de esta publicación ha vuelto a darle un repaso al libro de marras, para que tal manual aventurero quede sin mácula. O eso dice.

Tampoco es que sea mucha cosa, pero errutas, haberlas, haylas.

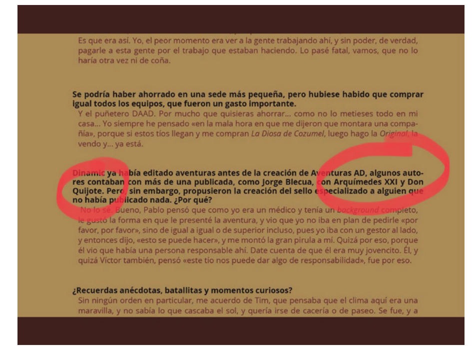
Vamos a exponerlas:

- En la página 36, el pie de foto de final de página tiene un salto de línea antes del paréntesis que atribuye la imagen.
- En la página 175, en la segunda pregunta los títulos de las aventuras **Arquímedes XXI** y **Don Quijote** no están en cursiva, y deberían estarlo.



lanzamiento, ya que las versiones de Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64 se publicaron bajo el sello y con el logo de Dinamic. La versión MSX, algo posterior, ya apareció con el nuevo marchamo AD.

Carátula de *Don Quijote* en su versión para Amstrad CPC en formato cinta distribuido por IBSA en su Serie Leyenda, cambiando el título en la portada y ampliándolo en el lomo. Quizá debido a carecer de los derechos originales de la ilustración de la serie animada, esta versión se distribuyó reemplazándola con una parte recortada de un grabado realizado por Gustavo Doré en el siglo XIX, de dominio público
(Fuente: Abraxas Corner).



Es que era así. Yo, el peor momento era ver a la gente trabajando ahí, y sin poder, de verdad, pagarle a esta gente por el trabajo que estaban haciendo. Lo pasé fatal, vamos, que no lo haría otra vez ni de coña.

Se podría haber ahorrado en una sede más pequeña, pero hubiese habido que comprar igual todos los equipos, que fueron un gasto importante.

Y el puñetero DAAD. Por mucho que quisieras ahorrar... como no lo metieses todo en mi casa... Yo siempre he pensado «en la mala hora en que me dijeron que montara una compañía», porque si estos tíos llegan y me compran *La Diosa de Cozumel*, luego hago la *Original*, la vendo y... ya está.

Dinamic ya había editado aventuras antes de la creación de Aventuras AD, algunos autores contaban con más de una publicada, como Jorge Blecua, con Arquímedes XXI y Don Quijote. Pero, sin embargo, propusieron la creación del sello especializado a alguien que no había publicado nada. ¿Por qué?

No lo sé. Bueno, Pablo pensó que como yo era un médico y tenía un *background* completo, le gustó la forma en que le presenté la aventura, y vio que yo no iba en plan de pedirle «por favor, por favor», sino de igual a igual o de superior incluso, pues yo iba con un gestor al lado, y entonces dijo, «esto se puede hacer», y me montó la gran pirula a mí. Quizá por eso, porque él vio que había una persona responsable ahí. Date cuenta de que él era muy jovencito. Él, y quizá Víctor también, pensó «este tío nos puede dar algo de responsabilidad», fue por eso.

¿Recuerdas anécdotas, batallitas y momentos curiosos?

Sin ningún orden en particular, me acuerdo de Tim, que pensaba que el clima aquí era una maravilla, y no sabía lo que cascaba el sol, y quería irse de cacería o de paseo. Se fue, y a

Uno ya no sabe si el autor es demasiado perfeccionista o hace esto por puro masoquismo... pero a modo de penitencia, va a varejonarse repetidamente con un ejemplar enrollado del *Micromanía* número 47 de la segunda época, de abril del 92. Esperemos que gracias a ello no haya que empezar a llamarle «el errante»...

Por cierto, si algún despistadillo aún no se ha hecho con su ejemplar del libro en cuestión, aquí lo puede encontrar:



Edición normal -> https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=112
Edición especial -> https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=113

Y como añadido especial, veamos la denuncia de una errata que en realidad no lo es. En la página 165, segundo párrafo, quinta línea, «rucio» está en minúscula y debe ser así, pues como todos sabemos (?) se trata del color del asno de Sancho Panza, no de su nombre propio, ya que Sancho no lo nombra en toda la obra, sino que se refiere a él por esa característica, pero... ¿no se debería incluir el artículo determinado «el» antes de la citada característica?

tificar. Sin embargo, una editorial especializada en utilidades para PC llamada Micronet lanzó en marzo de 1992 *El viaje de Colón*, un simulador de navegación que tenía la particularidad de incluir preguntas históricas y culturales que facilitaban la labor. Dado que este juego contó con el patrocinio oficial de la Sociedad Estatal Quinto Centenario, parece evidente que Micronet consiguió llevarse el gato al agua en lugar de Aventuras AD. Baste decir que el juego tenía esta frase destacada en su caja: «Revive la aventura del Descubrimiento 500 años después».

Hubo diferentes niveles en el desarrollo de cada proyecto. Algunos no pasaron de una simple declaración de intenciones, como la aventura con el nombre de trabajo *Mágica*, en la que la magia debía ser un elemento básico. Lo mismo se puede aplicar a unas parodias del Quijote —sin título definido, pero con Sancho Panza montado en Vespa, en lugar de en rucio— y de Indiana Jones, una aventura titulada *Alí Babá*, y otras sobre la novela caballeresca *Tirante el Blanco* o el rey Jaime I el Conquistador, pero otros proyectos empezaron a estar más perfilados o ser encargos, como *Colón* o *Miguel Hernández*, en los que se empezó a bocetar el modo de manejo, como ya se ha mencionado.

En la sección «Micropanorama» de la revista *Microhobby* n.º 171, Samudio habla de la fundación de Aventuras AD y que uno de sus proyectos es *En busca del Arpa Perdida* —la parodia de Indiana Jones que se mencionó en el párrafo anterior—, que considera segunda parte de *La Guerra de las Vajillas*. En realidad era un proyecto de Rafael Hernández Stark, autor de *La Guerra*, con el que quería iniciar la *Trilogía de Paco Jones*, y que llegó a ser funcional. En palabras del mismo Rafael al ser entrevista-

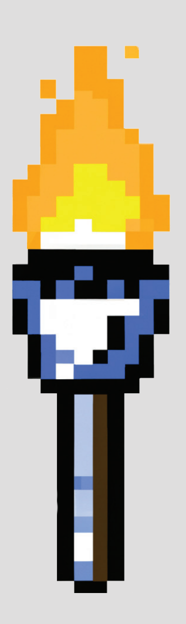
PARSER TAB

Por Catventure (**@catventure**) 

Traducido Por Juanjo Muñoz (**@Juanjoide**) 



TAB es un programa gratuito para hacer aventuras de texto ejecutables en la plataforma Windows 32/64 bits. Funciona en Windows XP y superior, no requiere conexión a Internet, está basado en un analizador sintáctico o *parser* y te lo puedes descargar desde su página oficial http://tab.thinbasic.com



TAB consiste en dos programas:

- El Editor: Para crear y probar tu aventura.
- El reproductor (**TAB Player**): Distribuible independiente para jugar tus aventuras terminadas.

TAB dispone de un amplio conjunto de instrucciones, soporta música y sonido, gráficos y vídeo (en formato de archivo multimedia de Windows), además de contar con un entorno gráfico para agregar datos, probar y crear juegos. Cuando los juegos están completos y listos para su lanzamiento, es un proceso muy simple crear un ejecutable independiente usando **TAB Player.**

- Formatos de sonido y música compatibles: MP3, OGG, WAV, AIFF, MOD.
- Formatos gráficos compatibles: JPG, GIF, BMP, PNG.

Se pueden descargar desde la página oficial dos versiones, una solo texto y otra capaz de mostrar texto y gráficos.

Algunas creaciones ya realizadas con TAB están aquí:

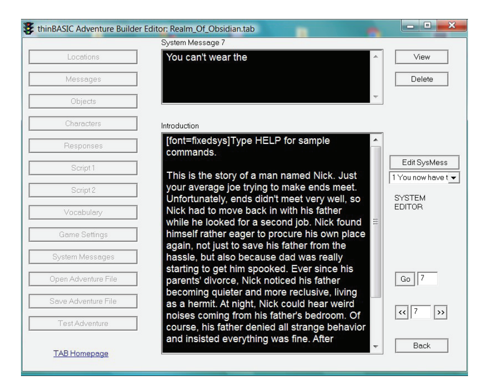
https://catventure.itch.io/

TAB tiene un menú principal en su entorno de desarrollo integrado (IDE) para introducir los diversos tipos de datos requeridos por la aventura (vocabulario, mensajes, objetos, personajes, respuestas, etc.) e interpreta los comandos del analizador usando un «lenguaje» de condición/acción con un dialecto muy similar al de los *parsers* PAW o Quill.

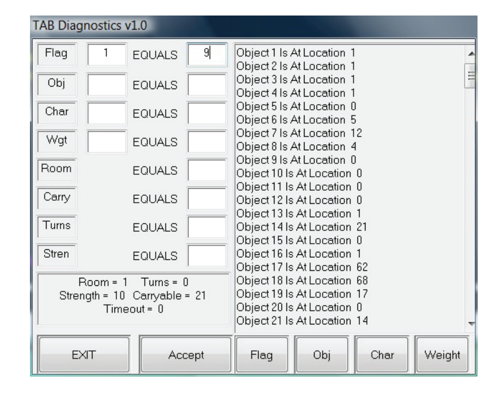
Una buena forma de comenzar con TAB es cargar y consultar las pequeñas bases de datos de las aventuras de demostración. Después de eso, hay que leer y probar el pequeño tutorial de demostración que se encuentra en el archivo «QuickTutorial.html». Eso no debería llevar mucho tiempo.

Trabajar con eso y usando el Editor, poco a poco te dará una mejor idea del proceso de construcción de la aventura y las cosas que necesitas hacer para que el juego funcione. Puede parecer extraño al principio, pero la curva de aprendizaje es rápida y no pasará mucho tiempo antes de que te resulte sencillo agregar datos y realizar cambios o mejoras.

En la descarga se incluye un fichero de texto en inglés con la guía del usuario.



“SERÍA GENIAL VER SI SE PUEDE HACER UN JUEGO EN ESPAÑOL USANDO LA MISMA TÉCNICA QUE UN USUARIO HA EMPLEADO EN UN RECIENTE PROYECTO DE AVENTURA DE TEXTO EN FRANCÉS, QUE PRONTO SE LANZARÁ.”



Espero que más personas se animen a probar **TAB**. Sería genial ver si se puede hacer un juego en español usando la misma técnica que un usuario ha empleado en un reciente proyecto de aventura de texto en francés, que pronto se lanzará.

ALGUNOS ANTECEDENTES DEL DESARROLLO DE TAB

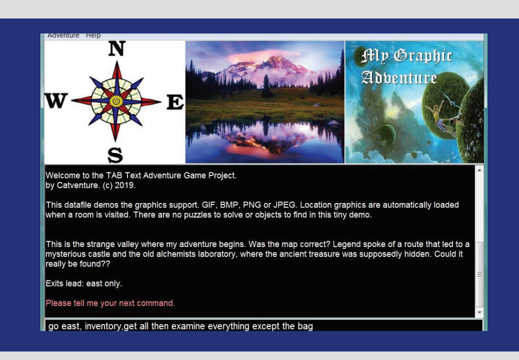
Siempre fui un gran seguidor de las aventuras de texto, especialmente las de Level 9 Software, siendo **Lords of Time** una de las mejores que jugué en mis inicios. También la trilogía de **Snowball**, pues disfruté mucho resolviendo los bloqueos y descubriendo accesos a nuevas áreas del juego.

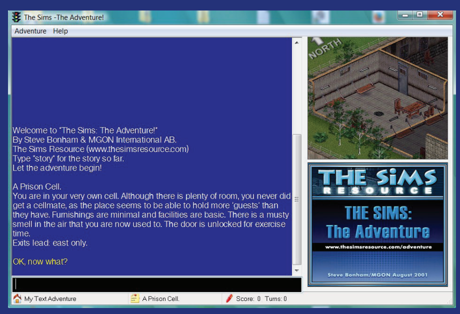
En mi opinión, muchas de las mejores y más exitosas aventuras de texto jamás escritas tienen una buena dosis de imaginación. Al «idear e imaginar» a partir de unas pocas frases sencillas de texto descriptivo, uno puede evocar mentalmente imágenes visuales del mundo de la historia del autor y esto lo convierte en una experiencia de juego muy personal. Si la trama y los bloqueos también son buenos, puede ser una experiencia memorable, ¡un recuerdo que permanecerá contigo literalmente durante años!

En los años ochenta, jugué un montón de aventuras de texto en cintas de casete y usé el **Quill** y el **PAW** de Gilsoft para el ZX Spectrum. Me encantaban esos programas. Incluso hice un par de aventuras con ellos.

Unos años más tarde tuve un Commodore Amiga 500 primero y un 1200 después, descubriendo, para mi sorpresa, que no existía ningún programa similar que pudiera hacer lo mismo. Lo cierto es que me quedé un poco decepcionado. En secreto, esperaba que el **PAW** pronto se publicase actualizado para los Amiga. Esperé, pero... ¡lamentablemente nunca sucedió! Nunca pude entenderlo, siempre me sorprendió y nunca dejé de preguntarme por qué nunca pasó.

No soy un programador cualificado sino un aficionado y en aquel momento pensé: «Bueno, intentaré ver si puedo hacer algo parecido yo mismo».





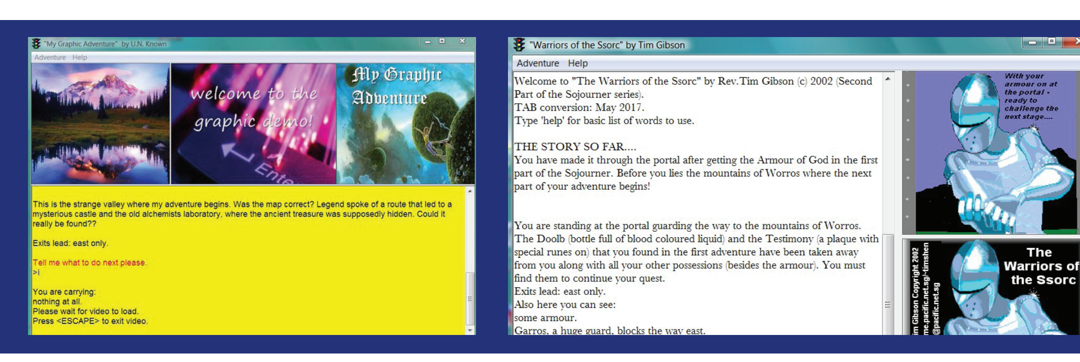
TAB para Windows evolucionó y creció a partir de mi programa para Commodore **Amiga Creative Adventure Toolkit**, escrito usando el popular lenguaje de programación AMOS. Después de eso, hice una versión de 16 bits muy mejorada para PC, escrita en **Liberty Basic**, aunque **CAT** finalmente resultó incompatible con versiones posteriores de Windows.

Mi próximo proyecto, **TAB**, se inició en diciembre de 2005 usando el lenguaje de programación **thinBASIC** y durante los últimos diecisiete años he vuelto a él de vez en cuando para continuar desarrollándolo y mejorándolo.

Lo diseñé para que fuera similar a los sistemas de creación de aventuras de los años 80, como **Quill**, **PAW** o **DAAD**, y lo escribí como mi propio homenaje a esas muy populares utilidades de *retrogaming*, y también porque quería crear un editor de aventuras específico para Windows que pudiera compartirse con otros usuarios de la comunidad aventurera.

Ya había consultado otros sistemas de creación para PC, así que sabía el tipo de programa que quería hacer para que las aventuras fueran fáciles de crear y, con suerte, agradables y divertidas de escribir también. Es posible que **TAB** no sea del agrado de todos, por supuesto, especialmente porque funciona con un sistema de condición/acción en lugar del lenguaje natural (en inglés) de **INFORM**.

“EN MI OPINIÓN, MUCHAS DE LAS MEJORES Y MÁS EXITOSAS AVENTURAS DE TEXTO JAMÁS ESCRITAS TIENEN UNA BUENA DOSIS DE IMAGINACIÓN (...). SI LA TRAMA Y LOS BLOQUEOS TAMBIÉN SON BUENOS, PUEDE SER UNA EXPERIENCIA MEMORABLE.”



Después de muchas actualizaciones y revisiones, se volvió más amigable para el usuario, y el Editor resultó mucho, mucho más fácil de usar. El lenguaje de codificación es muy similar al de sus predecesores, pero se ha ampliado para incluir muchas cosas nuevas. Se pueden hacer cosas potentes.

TAB podría atraer a los escritores de aventuras «caseros», en particular a aquellos que hicieron sus pinitos con **Quill**, **PAW** o **GAC** en los años ochenta. Pensándolo un poco, tal vez los juegos creados con ellos podrían rehacerse, extenderse, embellecerse o contener entradas más fáciles de usar al convertirlos para que se ejecuten bajo **TAB**. La parte divertida puede ser agregar gráficos, atmosféricos efectos de sonido o música de fondo.

Hace unos años logré portar manualmente un par de aventuras de Spectrum a **TAB**.

Hay algunos viejos juegos de los 90 que he actualizado empleando **TAB**. Los autores incluyen a un caballero londinense de 87 años, un sacerdote en Singapur y un ex empleado de la web The Sims Resource, que escribió **The Sims: The Adventure** para que su personal ganara un premio... ¡si podían resolverlo!

Creo que es genial que el *retrogaming* sobreviva hoy y que todavía haya muchos que se sientan nostálgicos, emocionados y entusiasmados con la magia que rodea el género de las aventuras de texto de la vieja escuela.

Espero que encuentres útil el **TAB**. Si necesitas ayuda para usar el programa o tienes algún comentario, pregunta o consulta de programación, puedes ponerte en contacto conmigo sin ningún problema.





Webot

Aventuras en grupo

Por *Jade* (**@plareyax**)

Webot es un sistema que permite a varios aventureros jugar simultáneamente una aventura de texto, introduciendo comandos y comentarios, como si de un canal de IRC o Telegram se tratara, frente a un *parser.*

En el día a día se necesita una gestión mínima: A través del foro del **CAAD** y del canal #caad del IRC, ya sea Hispano o Freenode, se proponen aventuras candidatas para jugar en la próxima quedada. El usuario que alberga la partida, descarga la aventura, (eventualmente convierte su formato a uno compatible) y ejecuta el programa Webot en su PC. Como todos conocemos de antemano el día, la hora y el puerto del server, nos conectamos y a disfrutar. Generalmente es los viernes a partir de las 21:30 (http://www.caad.es:6999/)

Una vez dentro de Webot se intercambian saludos, avisos, etc. y cuando todo el mundo está listo, comienza la aventura. Para jugar sólo hace falta conocer un par de detalles de funcionamiento de Webot, como escribir un punto «.» antes de introducir un comentario (.buenas tardes), mientras que para identificarnos con nuestro usuario, escribir dos puntos seguidos «..» y *nick* + nuestro usuario (..nick Jade). Además, intentaremos no escribir comandos con caracteres raros o mayúsculas acentuadas que puedan dar un error en el *parser*, finalizando su ejecución de forma intempestiva.



Distribución de «roles» en la mente colmena de Webot

- El «Maestro» se encarga de salvar el progreso cuando es necesario o a petición de algún jugador y de rejugar todo lo rejugable hasta exprimir al máximo todas las posibilidades de la aventura.

- El «JUGADOR», así con mayúsculas, suele llevar a ratos el peso de la partida y sobre todo de los comentarios jocosos, además de ilustrar elementos varios de las descripciones. También puede tener por error varias personalidades, o *nicks*, activos.

- Generalmente, alguien con «menos experiencia» toma notas y dibuja un mapa que pueda servir de caché para las siguientes quedadas.

- *New user, with nick* «ninguno-4», tiene como funciones principales controlar el desarrollo de la partida, con carácter dinamizador y velando por el cumplimiento de las reglas, descritas abajo.

- *New user, with nick* «ninguno-5», suele ser un mero espectador en la sombra.

Algunas reglas de *Webotiqueta*

- Cuando se lleva a cabo un avance importante, se celebra invitando a todos los aventureros a una cerveza, un tentempié, un vino, algo que sirva de agradecimiento autocomplaciente y recompensa por la labor realizada.

- Cada poco tiempo «deben surgir» comentarios acerca de otras aventuras similares, los personajes, el inventario, las posibles acciones a realizar, etc.

- Hoy por hoy, al menos que sepa un servidor, no ha habido necesidad de ninguna ayuda externa o solución para terminar una aventura.

- El *log* del juego comunitario puede guardarlo y consultarlo si es necesario cada jugador participante. No obstante, sólo en una oportunidad se limpió y envió al autor, previo consenso, para que lo utilizara en la depuración de su aventura.

- Al terminar, todo el mundo da una pequeña reseña de lo que le ha parecido la quedada y da las buenas noches al resto de aventureros, hasta que todo el mundo desaparece de escena y aparece el mensaje «DISCONNECTED».

Aventuras resueltas

Para finalizar, contabilizar que se han jugado casi 30 aventuras con entre 5 y 10 participantes o visitantes, con una quedada prácticamente todas las semanas. Desde el 7 de marzo de 2020 se han terminado las siguientes aventuras:

Misterio en la Torre
El despertar
El genio
Golpe a los Nazis
CRJ
La morsa y la bellota
Dracula
La Mansión
Heresville
El trono de Inglaterra
Varenna, el castillo de la rosa negra
Una pequeña historia de Navidad
222 contra el cangrejo
La Venganza de Yan
Copérnico 86
El misterio de la Catedral
Puj
Colditz
Boxman
El Prisionero
Turbo Chest Hair Massacre
Noche en la ciudad
A N C H O R H E A D
Mental Entertainment
John Doe -Wildcard Nucleus
La noche del ensayo
The Impossible Bottle

Como se puede comprobar hay todo tipo de aventuras, fáciles y difíciles, cortas y largas, en castellano y en inglés, de *parsers* muy variados.

```
Connected

  "Emma, be a doll and clean up your toys. The Taylors are coming tonight,
  and the house is a complete mess."

  Dad digs around in a brown paper bag on the kitchen counter. With a
  triumphant noise, he produces a potato and starts to peel it.

  1. "But cleaning up is so boring!"
  2. "I'd love to, Dad, but Nibbles wants to be a rock star, and I have to
  work on his outfit."
  3. "I was doing that, but a stegosaurus went stomping through the house and
  messed everything up again."
  4. "It's already done. Everything is spick and span!"

> >
New user, with nick «ninguno-1».
[ninguno-1] ..nick deesix
New user, with nick «ninguno-2».
[deesix] .A ver si deja cargar durante esta «intro» (es esperable que sí, pero
nunca se sabe).
New user, with nick «ninguno-3».
Hola. Puedes cambiar tu apodo (ninguno-3) enviando «..nick tu_apodo».
restore (deesix)
Please enter a filename [story.sav]:
[ninguno-3] ..nick Jade
saves/dinosaurio.sav (deesix)
  Sitting room                                   [=========          ]
.
  Game state restored successfully.

  Sitting room

> >
[ninguno-2] .Estamos todos
[ninguno-2] ..nick Comely
[Comely] .Me se ocurrió una cosa consultando con la almohada
[Jade] .ok, yo lo tengo bastante olvidado
i (Comely)
  Sitting room                                   [=========          ]
.
  You have:
      a music box
      a flashlight
```

Al principio, el «maestro» enciende su ordenador y carga la aventura a jugar.





COMO SE HIZO... DONUM

Por Juan Antonio Fernández @Bit_fans 

Siempre me atrajo la resolución de laberintos y puzles, como a tantas otras personas. Es algo bastante habitual. El desafío que supone resolver lo aparentemente irresoluble siempre ha cautivado a los seres humanos, desde la antigüedad, siendo así los laberintos protagonistas de estudios, experimentos científicos, ensayos literarios, novelas, historias reales y ficticias, pasatiempos, juegos y películas a lo largo de la historia.

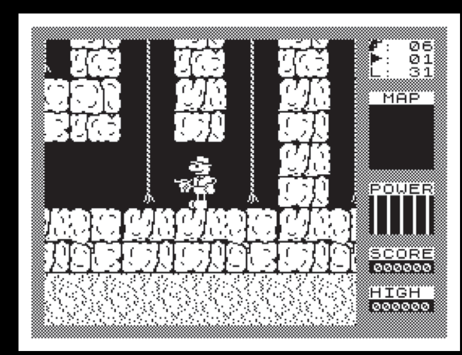
Una muestra de ello se encuentra en mitos tan antiguos como El Laberinto del Minotauro, o más recientemente, en novelas y películas como *El Nombre de la Rosa*, *Dentro del Laberinto*, *El Corredor del Laberinto* o *Cube*. La lista de nombres sería enorme.

El comienzo

Muchos videojuegos, como el conocido **Fred** (Indescomp, 1983), surgieron como una forma de implementar un algoritmo para resolver laberintos. Mi pasión por estos, unido a mi interés creciente por desarrollar un juego para ZX Spectrum y, cómo no, a las aventuras de texto, fue el origen de **Donum**.

Al principio solo quise realizar un pequeño programa personal que me permitiera navegar libremente por un laberinto, nada ambicioso (así comienzan la mayoría de mis proyectos). Dado que quería que el programa fuera relativamente rápido, decidí implementarlo en ZX Basic de *Boriel*.

En ese momento no necesitaba la velocidad del ensamblador, pero tampoco las restricciones impuestas por el Sinclair Basic de siempre. De manera que me puse a



FRED (INDESCOMP, 1983)

ello y en un par de días el programa ya estaba funcionando en *Spectaculator*, el emulador que siempre suelo utilizar, por defecto, para jugar en Windows en esta magnífica máquina de 8 bits.

Creo que fue una coincidencia que, un par de días después, volviera a ver una de las películas que más me ha llamado la atención en los últimos años por su originalidad, *Cube*. Nada más verla me entraron unas ganas irresistibles de implementar el cubo en mi programa, parecía bastante fácil. Pero como también había estado jugando durante esos días a una aventura conversacional clásica, quise implementar una pequeña rutina (a la que de ninguna manera podría llamarle *parser*) para poder moverme mediante un *input* nada pretencioso.

No necesitaba nada especial, ni requería de la potencia de un *parser* profesional como **DAAD** o similares, ya que la rutina solo debía reconocer los comandos básicos para moverme en las seis direcciones del cubo: norte, sur, este, oeste, arriba y abajo; y solo en aquellas salas (localizaciones) en las que fuera posible hacerlo.

En menos de un mes ya tenía un programa totalmente funcional, con gráficos *bitmap*, descripción de localidades, etc, etc. La cosa podría haberse quedado aquí, y el juego, aunque bastante simple, podría haber salido así.

Un giro a la historia y a todo el juego

Pero, de nuevo por casualidad, comencé a ver una conocida serie de televisión llamada *American Horror Story* (puntualizar aquí que las series, películas y libros de terror también son otro de mis *hobbies*). Y aquí vino un punto de inflexión, el más importante, en la historia del juego, que hasta ese momento no tenía ni nombre.

AMERICAN HORROR STORY

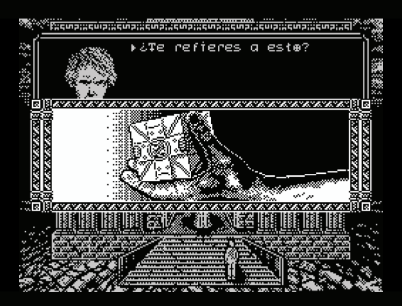
Conforme veía la serie, me fui convenciendo de que debía darle a mi juego un toque de terror, una ambientación tétrica y una historia mucho más densa, con un trasfondo detrás que diera sentido al espacio cúbico que había creado. Los siguientes meses pasaron rápidamente, recogiendo ideas, haciendo bocetos, tomando notas, y viendo más series y películas de terror, leyendo libros y revisando antiguas series como *Death Note*, o películas como *Hellraiser*. Sin darme cuenta,

DONUM ESTABA SURGIENDO

En cuanto decidí incluir en la historia un extraño artefacto de forma cúbica, como no podía ser de otra forma, mezcla del cubo de *Hellraiser* y del *Death Note* enviado a la tierra por los mismísimos *shinigami*, el proyecto adquirió su primer nombre: **The Dream Box**.

Se mezclaron así en el juego historias, leyendas y mitos de gran parte de Europa (Noruega, Dinamarca, Italia, Grecia o

Rumanía), así como de parte de Asia. Un crisol que pone nombre a la historia y a todos los personajes del juego. Sirva como ejemplo la denominación de «guddom», nombre con el que se autodenominan esas criaturas o seres malignos que pueblan el juego, y cuyo significado en noruego es «deidad». También otros nombres propios como Simbion, Ignitus, Lancos o Calator, son derivados del latín, danés, rumano y otras lenguas.



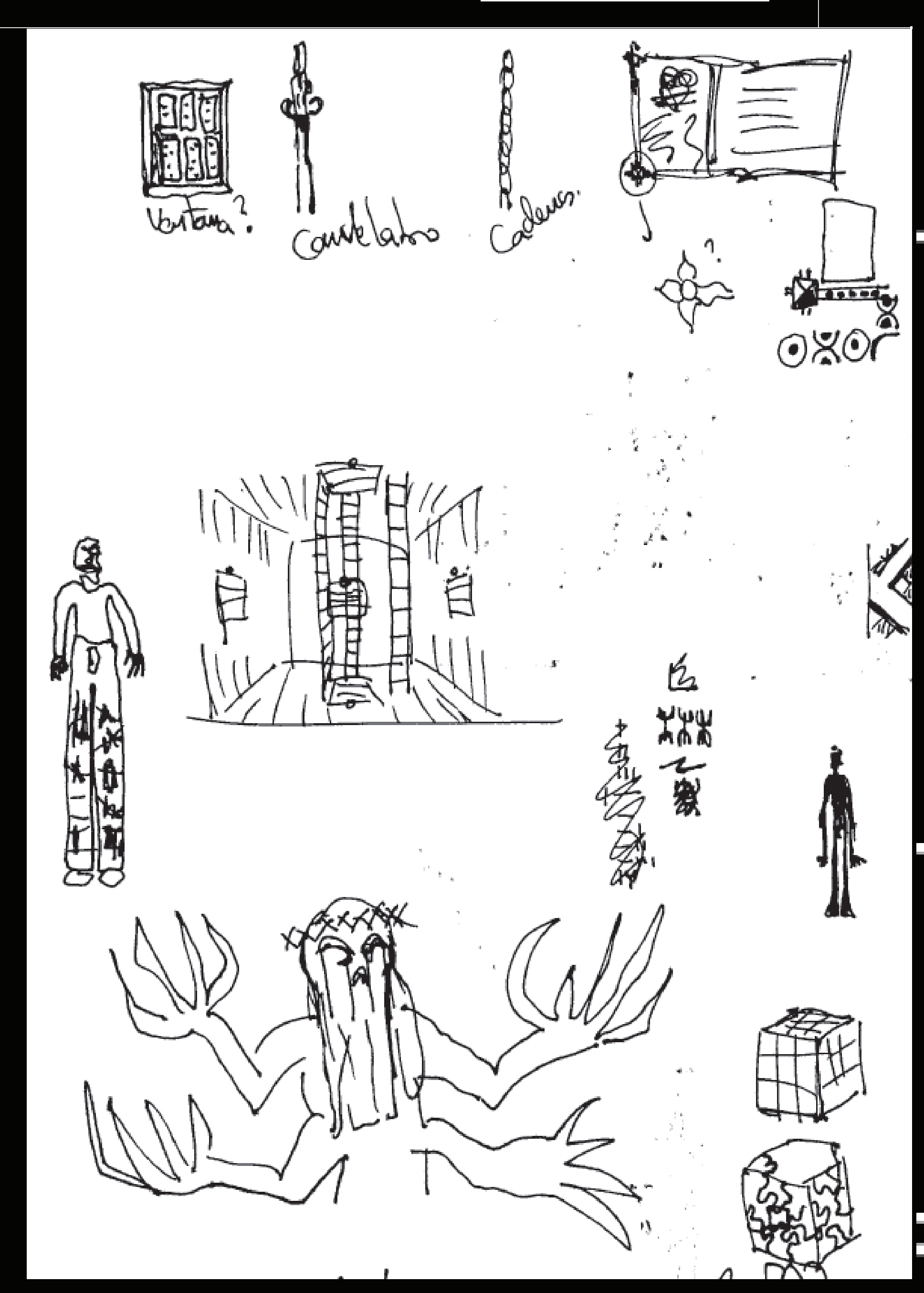
«Desde que te encontraste aquella extraña caja en tu jardín, cada noche, cada sueño, se ha convertido en una auténtica pesadilla para ti. Una novela de terror de la que no sabes cómo escapar. Lo único que puedes hacer de momento es jugar al macabro juego que unos extraños seres, que se hacen llamar «guddomer», te obligan a jugar cada noche. Ahora, tu único propósito es sobrevivir y que tu alma no se convierta en esclava para toda la eternidad... No estás preparado para esto. Ningún ser humano lo está».

Un juego que crece continuamente

La historia, que había crecido, me obligaba ahora a ampliar mi pequeña rutina del *input*. Era necesario ya examinar cosas, coger, dejar y usar objetos, y por tanto manejar un pequeño inventario, responder preguntas, etc. Pero de nuevo no vi necesario un *parser* profesional. Y de todas formas, lo que tenía hecho hasta ahora era muy ligero en cuanto al número de *bytes* que ocupaba y muy rápido a la hora de ejecutarse. Algo clave en un pequeño ordenador de 8 bits.

A medida que añadía más gráficos y la historia y el juego se volvían más complejos, la memoria del pequeño Spectrum de 48K se hacía cada vez más incapaz de guardar todo lo que yo necesitaba. Y fue aquí cuando tuve una conversación con *Mr. Rancio* y la posibilidad de que me creara música para el chip AY. Recuerdo que quería al menos dos composiciones, una para el juego y otra para el menú principal. Sí, sería una aventura poco convencional, con música para el chip AY y menú principal.

En esos momentos ya estaba bien claro que los 48K del Spectrum estaban cubiertos, así que tenía dos alternativas: reducir las pretensiones del juego, anulando la posibilidad de que tuviera música para el chip AY y otras ideas que me revoloteaban por la mente, o dar el salto a los 128K. Tras otra conversación con *Mr. Rancio*, me quedó claro que debía escoger la segunda opción. Todo quedó decidido en una tarde. Ahora era posible meter la música que quería y muchos más gráficos, definir una fuente nueva de 42 columnas, un inventario «visual», más texto, etc. Tras esta decisión vino mi principal escollo. Y es que el ZX Basic de *Boriel* no está aún preparado para los 128K. De manera que algunas tareas, como el cambio entre bancos de memoria para usar los 128K, «paginando» entre ellos, o el uso del chip AY, debería hacerse en ensamblador.


Ventana?
Candelabro
Cadenas.



Dicho y hecho, a remangarse y a repasar a fondo el ensamblador y la arquitectura del Spectrum, algo que quería evitar en un principio con el uso del ZX Basic. Y ya metidos en faena, ¿por qué no optimizar aún más algunas rutinas y partes del programa, y pasarlas de ZX Basic a ensamblador? Era el momento perfecto, y así lo hice. Esto ayudó a que las partes en las que se requiere más velocidad, como podía ser el dibujado dinámico de las localidades, mejorara en velocidad.

A medida que avanzaba el desarrollo del juego, la historia iba también evolucionando (sí, aún más), o mejor dicho, mejorando. Así que era necesario crear más fases, más objetos, más contenido, más textos y, por supuesto, un final de la historia digno de todo aquello. La introducción de más personajes y distintos tipos de muerte, por ejemplo, hacía que los gráficos crecieran continuamente, ya que son de un tamaño considerable, algunos a pantalla completa.

Por otro lado, la música para el juego que ya tenía creada *Mr. Rancio*, dos composiciones magníficas, no tenía una duración precisamente pequeña, ya que una de las cosas que tuvimos claro desde un principio es que no debía de hacerse monótona, animando al usuario a quitarla en mitad de una partida. Todo lo contrario, la música debía ayudar al jugador, sumergiéndolo en la historia y dándole pistas de la situación en la que se encuentra, algo que fue posible gracias a la reproducción «dinámica» de la misma y que se adapta a las circunstancias del juego.

A estas alturas ya había pasado más de un año y sabía que el proyecto no tenía nada que ver con el inicial en cuanto a historia, tiempo de desarrollo y pretensiones. Fue en este punto, si no recuerdo mal, cuando **The Dream Box** pasó a llamarse **Donum**.

Parte del material que iba creando se lo pasaba a *Mr. Rancio*, quien en un momento dado decidió conmigo que debería existir una música distinta para cada una de las fases. Llegado a este punto, los 128K del Spectrum se quedaban pequeños, por lo



que decidí utilizar algún algoritmo de compresión. Fue aquí cuando descubrí ZX0, del conocido programador Einar Saukas, una pequeña maravilla fácil de usar y rápida, que permitió que el juego fuera lo que finalmente es.

Para rizar el rizo, y dada la importancia histórica que las ficciones interactivas tienen en el Reino Unido, decidí publicar también **Donum** en el idioma de Shakespeare. Lo cual fue todo un acierto, ya que abrió esta aventura a, literalmente, el resto de Europa, siendo actualmente el número de jugadores extranjeros superior al de hispanohablantes. La traducción fue como se esperaba: lenta, tediosa y carente de toda creatividad.

Afortunadamente, contaba con mi experiencia como traductor y la posibilidad de que los textos fueran revisados por un anglosajón nativo, a quien por suerte le di poco trabajo. Aun así, la participación de Mark R. Jones, nada menos que un ex grafista de la mítica Ocean Software, fue el punto de calidad que necesitaba la versión en inglés de **Donum**. A Mark ya lo conocía, pues pude contar con él para que escribiera el prólogo de mi segundo libro, *ZX Spectrum: Un recorrido visual, volumen 2*.

Llegamos al testeo

Como todo juego que se precie, **Donum** sufrió una fase de testeo bastante rigurosa basada en plantillas en formato *Excel* con una serie de tareas a realizar y cuestiones y observaciones a rellenar. El testeo aportó muchísimas mejoras al juego, cosa que no esperaba en absoluto, pues en principio su objetivo no iba mucho más allá de detectar *bugs*.

Curiosamente, apenas hubo *bugs*, pero sí una larga serie de propuestas de mejora que agradezco enormemente a los *testers* involucrados, *Dwalin*, *SFH*, Carlos *Pérezgrín* y el propio *Mr. Rancio*. Gracias a esas mejoras el juego ganó muchísimo en calidad, profundidad, jugabilidad y, por qué no decirlo, facilidad, ya que los continuos testeos realizados por mí durante el desarrollo ha-

bían aumentado su dificultad a niveles muy elevados, que yo era incapaz de percibir, lo que hubiera sido un hándicap importante para los futuros jugadores.

Añadir que, para acelerar la publicación del juego, decidí realizar en paralelo la fase de testeo y la traducción de los textos al inglés. Tengo que confesar que fue un gran error que no aconsejo a nadie, pues las mejoras propuestas (algunas de ellas con cambios importantes en la resolución de ciertos puzles) hacían que algunos textos tuvieran que modificarse, siendo necesario por tanto volver a traducirlos y revisarlos.

El Artwork

Un juego en el que yo estaba dando lo máximo de mí a nivel técnico y *Mr. Rancio* dándolo todo a nivel musical, se merecía un apartado visual con ilustraciones dignas. Buscando la forma más rápida de tener una ilustración de calidad para la portada, me encontré con una de las primeras inteligencias artificiales (IA) destinadas a realizar gráficos, que por aquel entonces ya estaban llamando bastante la atención. Me refiero *VQGAN+CLIP*. Con esta IA, ahora ya obsoleta, se realizó la portada de **Donum**, donde se presenta a la «guddom» Simbion. También se utilizó *VQGAN+CLIP* para realizar la ilustración de Ignitus. Ambas fueron mejoradas por otras IA y retocadas con *PhotoShop*.

Más adelante, y sobre todo para el *Artwork* que se incluye en el libreto, utilicé otras IA de última generación como *Stable Diffusion* o *Dalle-2*, algo que sin duda me ha facilitado mucho la creación de ilustraciones de calidad, dándole una dimensión extra al juego y a la historia.

El Juego

Donum se presentó en un directo de YouTube el día 1 de noviembre de 2022, en el canal *El Spectrumero Javi Ortiz*. Tras ese día, la aceptación fue sorprendentemente buena en cuanto a compras y descargas, sobre todo por personas de habla no hispana. Sobra decir a estas alturas que las aventuras de texto siempre han tenido más calado en países como el Reino Unido, pero no está nada mal la difusión que **Donum** ha tenido en países como España o Portugal.

Donum no es una aventura de texto típica, a la vieja usanza, salvo quizás su parte final. Es más bien un rompecabezas, un puzle en sí mismo, donde impera más







LOS GRÁFICOS DEL JUEGO ESTÁN REALIZADOS A MANO EN ZX PAINTBRUSH.

saber moverse y orientarse que todo lo demás, tal y como la «guddom» Calator nos indica en la propia guía del juego. Y sí, es vital hacerse un mapa en cada noche, al menos a partir de la Noche 3, leer las instrucciones del juego, entender la simbología de las criaturas que reinan este mundo y prestar mucha atención a la guía del luego. Sin esto, el juego puede convertirse en un intento sin sentido de avance a base de suerte, lo que frustraría a cualquier jugador, dando además la sensación errónea de estar ante un juego donde todo ocurre de forma aleatoria, sin cierto sentido y sin previo aviso.

Estoy convencido que la historia y la forma en que se desarrolla gustará a muchos. Os animo a todos a probarlo. Está lleno de detalles a nivel argumental, gráfico, sonoro y técnico.

Donum está disponible en https://bitfans.itch.io/donum, en inglés y español. Existe una versión de pago y una versión gratuita de demostración. Pueden seguirse los proyectos del autor en Twitter: https://twitter.com/Bit_fans

Datos y curiosidades

- El comienzo del desarrollo de **Donum**, cuyo significado en latín es «regalo», se remonta a una tarde de invierno, mientras leía un artículo sobre laberintos y su resolución.
- La introducción del juego es probablemente una de las más extensas que existen en ZX Spectrum, con algo más de cuatro minutos.
- Los textos extraídos del libro de Simbion, que aparecen tras la introducción del juego, dejan entrever una parte importante del trasfondo del juego y la historia. Conforme el jugador avance en el juego, se entenderán mejor estos textos.
- El motivo por el cual el templo de **Donum** no deja de ser un cubo de 3x3x3, es su origen en la película *Cube*.
- **Donum** es un juego cuyo desarrollo ha abarcado unos dos años aproximadamente.
- Todos los gráficos del juego, algunos basados en imágenes reales o generadas por IA, están realizados a mano en *ZX Paintbrush*.
- Toda la música del juego está escrita en *Vortex Tracker 3*.
- El núcleo de **Donum** está escrito principalmente en ZX Basic de *Boriel*, rodeado por un gran número de rutinas, escritas en ensamblador, encargadas de la gestión de la música, los gráficos y la memoria.
- El jugador que termine el juego, entenderá algunos pequeños detalles que aparecen en la introducción y que hasta entonces posiblemente hayan pasado desapercibidos.

REEDICIONES DEL CAAD



Por Juanjo Muñoz (@Juanjoide)



Para todos aquellos nostálgicos del **CAAD** y su fanzine, me alegra poder decir que he preparado el *Volumen I del CAAD*, una reproducción facsímil de los siete números de la Primera Época, del 0 al 6, realizados originalmente con recortes de papel y fotocopias.

Si algún despistadillo no sabe lo que es el **CAAD**, aunque lo esté leyendo ahora, se trataba en origen de un club de aficionados a los juegos conversacionales, que se creó a la par que Aventuras AD. Iba a ser su medio oficial de comunicación, pero acabó siendo independiente, publicando una revistilla o fanzine donde se podían leer noticias del mundillo, se comentaban juegos, se solucionaban dudas y se opinaba sobre lo humano y lo divino... en fin, estuve dando guerra con él durante bastantes años y más de 35 números impresos.

Para la compilación de estos siete primeros números, el primer año de existencia del **CAAD** (entre 1989 y 1990), se han escaneado directamente las hojas originales donde recortaba y pegaba contenidos para luego llevarlas a fotocopiar... las "copias maestras", vamos.

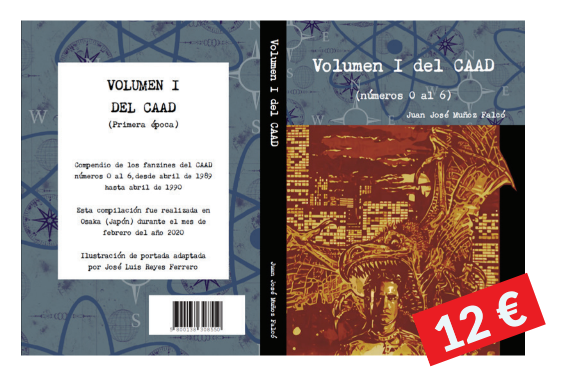
Se han actualizado varios gráficos y fotografías, digitalizándose en alta calidad desde las imágenes originales para evitar el borrón en que se convirtieron algunas al fotocopiar copias de copias, sobre todo en el número 0. Los titulares ochenteros de impresora matricial siguen ahí, incluso alguno que misteriosamente se perdió durante la duplicación, al igual que las líneas de corte de la maquetación artesanal en papel. Además... ¡se podrá seguir disfrutando mi legendaria incapacidad de mantener el texto paralelo a la página!

¡Disfruta las líneas de corte originales! Esto es lo más cerca que podrás estar de un auténtico fanzine ochentero.

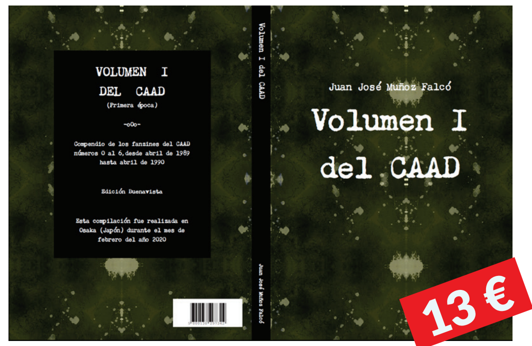
Los siete fanzines suman un total de 284 páginas, y la cosa viene en tres "sabores", ediciones más bien, que aquí detallo:

Los precios, a falta de IVA y portes (hay varios modos) quedan tal que así:

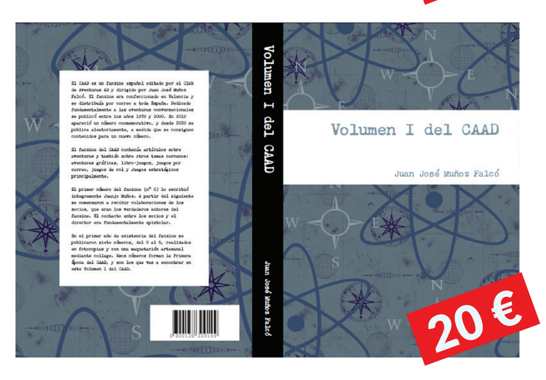
Versión "Original"
A5 (14,80 x 21 cm) con el tamaño idéntico al original de los fanzines, para mantener la esencia de la época y justificar su nombre. Tapa blanda con portada en colorines e interior en blanco, negro y muchos grises.
https://bit.ly/31RhRAC



Versión "Buenavista"
A4 (21 x 29,7 cm). Exactamente igual que la anterior pero más grande, tamaño A4 para no perderse detalle, que nuestros ojos ya no son lo que eran.
https://bit.ly/3max3zP



Versión "Sýbaris"
Tamaño carta (15,24 x 22,86 cm) ligeramente mayor que el A5, papel más fino con tonalidad crema, tapas duras en color azul con letras doradas y sobrecubierta en colorines. ¡Porque tú lo vales!
https://bit.ly/3odO4er



Todas las versiones están en la plataforma de impresión Lulu, donde podéis encargar la (¡o las!) que queráis. Usualmente, Lulu tiene algún tipo de descuento que se puede localizar en su página de inicio. Hay que copiar y aplicar ese código durante el proceso de compra.

Aventuras del ayer

Me alegra poder deciros que también tengo listo otro libro, que puede ser un buen complemento a *AD: Una aventura contada desde dentro*, publicado en noviembre de 2019 y tratando sobre Aventuras AD y la Aventura en general.

En este caso se trata de un compendio recopilatorio de comentarios de aventuras conversacionales no profesionales. Hay 42 títulos analizados, cuyos comentarios se publicaron entre los CAAD 13 y 31 (de 1991 a 1995).

La mayoría son de Spectrum, pero también hay varios de PC e incluso uno de Amiga. He añadido a cada uno notas complementarias con más información, así como capturas de pantalla, carátulas, mapas, publicidad, comentarios de los autores... en fin, todo lo que he podido rescatar de la documentación que conservo de la época y lo que viene directamente de los autores tras contactar con ellos.

Son 202 páginas con portada en colorines e interior en B/N. Sale por 12 € de nada (más IVA).

https://bit.ly/35kwSLD





HABITACIÓN 310: EL DESPERTAR

COMENTARISTA: EJVG (@Eduvillagal)





Sistema	ZX Spectrum 48K
Autor	*DaRe*
Sistema de autoría	PAW
Año de publicación	Agosto 2022
Idioma	Español
País	España
Twitter	@DaReint
Web	https://www.caad.es/fichas/habitacion-310-el-despertar.html
Precio	Freeware

Habitación 310: El Despertar es una aventura de texto y sin gráficos en la que se nos introduce en el misterio de la desaparición de una estudiante algún tiempo atrás. El escenario en el que se desarrolla la aventura es ciertamente original, pues el misterio tiene su epicentro en una residencia de estudiantes durante las vacaciones de Navidad. Al ser fechas tan particulares, en esta residencia no hay noches interminables de fiesta, al contrario: La protagonista, Sandra, parece sumida en la melancolía y en la tristeza por no poder explicar la desaparición misteriosa de Ariatna, a la que según nos cuenta la historia, consideraba algo más que una amiga.

Ambientación

Así, el juego nos conduce a través de los intentos de la protagonista por averiguar qué sucedió con su amiga, lo que finalmente la lleva a descubrir que esa desaparición esconde más cosas de las que en principio parecía, y que la residencia es mucho más que un simple alojamiento de estudiantes.

Cada año por Navidad la sólida calle se llenaba de alumnos que, cargados con sus maletas, se apresuraban a entrar en los vehículos que les estaban esperando, poniendo un paréntesis temporal a las clases universitarias.

Sandra, que contempla el cielo desde la ventana de su habitación, pasará estas fechas en la residencia de estudiantes.

Bienvenidos a,

HABITACIÓN 310
El Despertar

Pulsa una tecla para continuar.

Los textos son largos y trabajados, especialmente cuando se recuerda la relación de la protagonista con la chica desaparecida, bastante evocadores y de una emotividad poco habitual en aventuras de texto. Por contraposición, los gráficos son inexistentes y se ha optado por usar tan solo blanco y negro, como queriendo remitir a la lectura de un libro de papel. Es una decisión de diseño muy respetable, pero que, en mi opinión, aunque el resultado no queda estéticamente mal, resulta demasiado austero, y si bien puede ser cierto que jugar con la limitada gama de color del Spectrum no mejora sustancialmente las aventuras, sí les da cierto toque personal.

Hay que señalar que la aventura es sólo una primera parte. Sin embargo, no al modo tradicional de dos escenarios diferentes, si no que parece que la parte final compartirá el mismo mapa, por lo que tenemos acceso a pistas y localizaciones con las que todavía no podremos interactuar, pero que prometen tener su importancia en la segunda parte que parece que va a ser aún más narrativa.

Dificultad

La dificultad no es muy elevada, pero no llega a ser demasiado fácil ni simplona, aunque sí es verdad que algún puzle interesante, como el de las brujas, podría haberse complicado un poco más para evitar que se resuelva por simple casualidad.

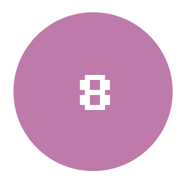
Conclusión

Así pues, **Habitación 310: El Despertar**, es una aventura que merece la pena jugar, y que al estar dividida en dos partes hace que nos quedemos con ganas de más y de resolver los puzles que ya se nos han planteado. Espero sinceramente que podamos disfrutar pronto de esa segunda parte, pero mientras tanto, ya que **Habitación 310** comparte el mismo universo que una aventura anterior del mismo autor, **Erinia**, y como de alguna forma ambas están relacionadas, es una buena ocasión de jugar a **Erinia** si es que aún no lo has hecho.

HABITACIÓN 310: EL DESPERTAR

ZX SPECTRUM

Ambientación	8
Jugabilidad	7
Gráficos	–
Guion	7
Dificultad	6
Sonido	–





RETURN TO MONKEY ISLAND

COMENTARISTA: DARDO



Sistema	PC Windows, Linux, MacOs, PS5, XBOX, Nintendo Switch
Autor/es	Ron Gilbert y Dave Grossman
Desarrollo	Terrible Toybox
Distribuidor	Devolver Digital & LucasFilm Games
Género	Aventura gráfica (*point & click*)
Lanzamiento	19 de septiembre de 2022
Idiomas	Voces en inglés, textos en castellano
Precio	22,99 €
Web:	https://store.steampowered.com/app/2060130/Return_to_Monkey_Island/

Introducción

En casos como este, con una saga tan larga y compleja, siempre va bien empezar el comentario haciendo un poco de historia para saber cómo hemos llegado hasta aquí. De la saga de aventuras de Monkey Island tenemos cinco aventuras principales, algunas con reediciones. Vamos a comentar un poco cada una.

Todo empezó con **The Secret of Monkey Island**, de 1990, que aquí nos llegó en el 91. La desarrolló LucasArts, su distribución la llevó a cabo Electronic Arts, y aquí Erbe. Su guion era una parodia de las aventuras de piratas pero con mucho humor y unos puzles especiales a base de resolver frases y que revolucionó el género. Se usó el motor **SCUMM** y sus gráficos eran EGA (16 colores) que después se versionaron a VGA (256 colores)

Monkey Island 2: Lechuck´s Revenge fue la segunda y se suele considerar como la mejor, consiguiendo un éxito casi mayor que la primera. Los desarrolladores y distribuidores fueron los mismos y salió


Evolución del protagonista a lo largo de los años

en 1991, aquí en el 92. Se desarrolló con el mismo motor y gráficos. La novedad (bendita tecnología) es que con el tiempo salió un *pack* con las dos partes ya en CD-ROM.

Como curiosidad, decir que su final se considera como el más «desconcertante» de la historia de los videojuegos.

La tercera entrega sería **The Curse of Monkey Island** (Monkey Island 3 o La Maldición de Monkey Island), que salió el 31 de octubre del 1997 y en España se estrenó al día siguiente (ya casi estábamos en la onda mundial) La novedad fue el estilo de los gráficos que eran un poco *cartoon*. También que Ron Gilbert lo había dejado y tomaron su relevo Jonathan Ackley y Larry Ahern, aunque seguía siendo un trabajo de LucasArts.

Pasamos a **Escape from Monkey Island** (La Fuga de Monkey Island) cuyo lanzamiento fue el 8 de noviembre de 2000 por los mismos desarrolladores y distribuidores que la anterior. La gran novedad es que se cambia de motor dejando atrás el **SCUMM**, usando el **GrimE**. Sean Clark y Michael Stemmle, del famoso y desternillante **Sam & Max Hit the Road**, dirigieron la producción. Aquí nos encontramos con el «juego de insultos» en la primera parte, y en la segunda tenemos el «Monkey Kombat» donde debemos memorizar líneas de insultos de combinaciones aleatorias de palabras. Respecto a los gráficos, pasamos del 2D al 3D.

La quinta de la saga fue **Tales of Monkey Island**, desarrollada por Telltale Games en colaboración con LucasArts. No era un juego «entero» sino que constaba de cinco capítulos cuyo primero apareció el 7 de julio de 2009. Fue el primero no desarrollado íntegramente por LucasArts y también distribuido en principio por descarga digital. Ron Gilbert participó aportando algunas ideas y Michael Z. Land creó alguna parte de la banda sonora. Los capítulos fueron: **Launch of the Screaming Narwha**l (7 de julio de 2009), **The Siege of Spinner Cay**



La saga de Monkey Island es un referente en el mundo de los videojuegos

(20 de agosto), **Lair of the Leviathan** (29 de septiembre), **The Trial and Execution of Guybrush Threepwood** (30 de octubre) y **Rise of the Pirate God** (8 de diciembre)

The Secret of Monkey Island: Special Edition apareció el 15 de julio de 2009 y fue un *remake* con mejoras. Apareció para bastantes plataformas en la Electronic Entertainment Expo de 2009 junto con **Tales of Monkey Island**. La novedad era el estilo de los gráficos, con personajes y entornos pintados a mano y música creada de nuevo. En España la tuvimos el 9 de septiembre de 2011.

Finalmente tenemos **Monkey Island 2: Lechuck´s Revenge Special Edition**, que apareció el 7 de julio de 2010 y aquí el 9 de septiembre de 2011 tras el éxito de la primera Edición Especial. Incluía las mismas mejoras: gráficos de alta definición y música remasterizada.

Y con todo esto llegamos al 19 de septiembre de 2022, cuando aparece **Return to Monkey Island** para seguir la saga, después de 32 años, y para que, por fin, descubramos cual es el dichoso «secreto» de la isla. Un secreto que puede gustar o no a muchos, pero que sigue su línea de humor de siempre. Y ya va por adelantado que seguramente la historia siga, por lo que nos deja entrever el no solo «nos vemos en la próxima» sino porque a Elaine, al final, le gustaría ir en busca del «Tesoro de la Isla Ciénaga».

La aventura nos sitúa después del segundo título de la saga, **Monkey Island 2: Lechuck´s Revenge**, cosa lógica ya que en las posteriores Ron Gilbert no participó, pero no por ello tampoco las deja definitivamente de lado. Está llena de guiños a personajes, situaciones y eventos de las anteriores y nos invade la nostalgia desde el principio al final, sobre todo a los más veteranos, porque fueron unos títulos que no olvidaremos nunca. Es como si nos hicieran un regalo a los fans, como si los años no

hubieran pasado, para poder volver a disfrutar de su humor y de sus situaciones tan absurdas y divertidas.

Pero es un juego para todos los públicos, desde los que empiezan en el género hasta los que ya llevan años. Su humor no es desagradable ni censurable y sus rompecabezas son aceptables. Se podría decir que es para todos los públicos precisamente por eso, porque el humor es para todos y el que se usa está entre lo tonto y lo sabio. Además, para los nuevos (y los viejos) se incorpora un «Álbum de recuerdos», en plan libro, en el que nos cuentan la historia anterior resumida.



EL «ÁLBUM DE RECUERDOS» ES UN NOSTÁLGICO REGALO PARA LOS FANS DE AYER Y HOY

Recomendable al 100% para todos, lo podemos encontrar en Steam (https://store.steampowered.com/app/2060130/Return_to_Monkey_Island/) por solo 22,99 euros.

Ambientación

Al acabar la segunda entrega, Ron Gilbert se largó de LucasArts (o LucasFilm Games ahora, ya me lío) y no quiso saber nada más, pero siguió pensando en una continuación para completar lo que él veía como una trilogía. Por el éxito de los juegos, LucasArts siguió sacando títulos pero con diferentes guiones. Esta entrega es como la tercera parte de las iniciales, completándolas, pero sin olvidar lo que se hizo después.

Por tanto, siguen las aventuras de los piratas, pero han pasado algunos años y Guybrush Threepwood y Elaine han tenido un hijo y viven felices y tranquilos. Por ese paso del tiempo, aunque salen muchos viejos conocidos, la mayoría han cambiado excepto quizás el propio Guy y su archienemigo el pirata zombi LeChuck. Elaine ya no es la Gobernadora sino Carla, los viejos capitanes piratas también han sido reemplazados por una nueva generación liderada por Madison, con Lila y Trent, e incluso el empresario Stan ahora está en la cárcel.

Pero lo que se había quedado sin respuesta era cual sería el «Secreto» de Monkey Island, que nunca llegamos a descubrir. Así que aquí nos lo cuentan y de eso va la historia. La forma es curiosa porque todo ya ha sucedido y es el propio Guy el que la cuenta a su hijo en plan cuento y en seis partes: un preludio y cinco capítulos.

En el preludio vemos las andanzas de unos niños, uno de los cuales es el hijo de Guy, haciendo todas las tropelías posibles para jugar y divertirse hasta llegar junto a su padre, que comienza a contar la historia. La primera parte pasa en la Isla Mêlée, donde estaremos en viejos lugares conocidos, como la Mansión de la Gobernadora, el Bar Scumm o la «Casa Internacional de Mojo», la tienda de Vudú de Corina. Nuestro objetivo

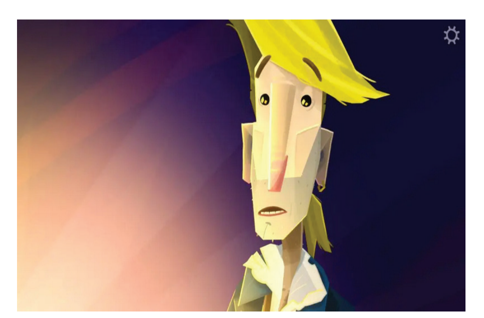
primordial será conseguir ser un tripulante del barco de LeChuck.

En la tercera estaremos en el barco conociendo a la tripulación y algunos viejos amigos, como la calavera Murray. Después visitaremos un montón de islas para acabar buscando de una vez el «Secreto».

Gráficos

Aquí llegamos al quid de la cuestión. Preguntando a los amigos encuentro dos opiniones divididas al 50%, así que me meto a chafardear por Internet y las opiniones son las mismas. O te gustan los gráficos o no te gustan, no hay punto medio. Pero como el comentario es mío, mi opinión es que han valido la pena y son geniales.

Pasamos de gráficos 2D en plan dibujos a otros que también son dibujos, pero muy estilizados, con personajes alargados que tienen caras también alargadas.



GUYBRUSH THREEPWOOD MIRANDO AL INFINITO

A mí me da la sensación de que tienen una especie de «espíritu» que los hace más reales. Los escenarios parecen casi de verdad, llenos de elementos en movimiento, colorido y hasta posturas extrañas. Detalles por todas partes y muy buenas escenas cinemáticas.

Quizá es verdad que te tienes que acostumbrar un poco. Puede que de entrada te sorprenda el conjunto de gráficos y colorido, pero a la que llevas un rato jugando te das cuenta de que no se podía hacer de otra manera. Además, aunque venga de una saga tan famosa y avalada por grandes empresas, en el fondo no deja de ser un juego *indie*, o sea, creado por una pequeña empresa como Terrible Toybox, que, por cierto, es creadora de **Thimbleweed Park**, otra joya aventurera.

En definitiva no sabría cómo definir el estilo que se usa, quizás algo moderno con un toque victoriano, o un grafiti en un mural, pero su colorido o sus pantallas llenas de detalles son para hacer afición y dar una gran alegría a los veteranos, además de añadir expresividad y a la vez surrealismo, lo que, sin duda, mejora la historia.

Si no tenéis el juego y ahora estáis preocupados por los gráficos, sabed que la dirección de arte se ha encargado a Rex Crowle, un conocido diseñador y artista en general que está en Media Molecule (www.mediamolecule.com) Si os pasáis por su web veréis como trabaja.

Jugabilidad

De entrada, y por más comentarios que haga, es un juego excelente y este apartado es de 10. Creo que este es el plato fuerte de la aventura.

Al inicio podemos elegir entre dos formas de juego: «Casual», la forma fácil con puzles más sencillos, y la forma «Difícil», con muchas más complicaciones.



SELECTOR DEL MODO DE DIFICULTAD

De hecho, los puzles son iguales, es su resolución lo que cambia y se alarga. Para que se entienda, imaginad que necesitamos una llave para hacer algo y que esa llave la tiene un personaje determinado. Pues en el modo «Casual», o «Fácil», se la pediríamos y en paz, mientras que en el modo «Difícil» hay que hacer una serie de «submisiones» para que al final nos la dé. Más largo y complicado para lograr el mismo objetivo.

La aventura es muuuuuy larga, parece que no se acabe nunca, pero a la vez la disfrutas tanto que tampoco quieres que se acabe. Hemos estado como diez horas para completarla y, por lo que he leído, otros jugadores han estado más o menos lo mismo. Y eso contando solo el juego en sí, porque después hay otras historias como los «logros» o las «tarjetas», que comentaremos más adelante, que aún alargan más el juego. Hay aventura para rato.

Comentaba antes que es apta para todos los públicos, tanto para jugadores noveles como para veteranos. Y eso se debe a que contiene un «Álbum de recuerdos» donde nos explican las aventuras de Guy desde el inicio. La historia es independiente del juego pero para los que nunca han jugado la saga siempre les puede ir bien leer un poco de cómo empezó y se desarrolló todo.





Es recomendable empezar primero leyéndolo porque también es divertido y refresca la memoria.

También, poco después de empezar el Nivel I, se nos da un «Libro de pistas», que queda en el inventario, para que no nos perdamos si estamos en una situación complicada de la que no sabemos salir. Evidentemente mejor ni mirarlo, salvo para ver de qué va, pero siempre tenemos esa opción.

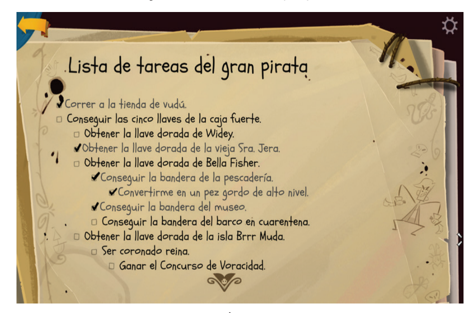
Otra opción interesante es la «Lista de tareas», que también encontraremos en el inventario. Aquí se irán anotando todos los objetivos que tenemos que realizar y a su vez se tacharán los que ya hemos conseguido.

Si se supone que esta es una tercera entrega después de las dos primeras, ya hemos dejado atrás los cuadrados de acción como «coger», «mirar», etc. y ahora es una aventura *Point & Click*. Los escenarios están repletos de objetos para mirar y no podemos dejar de hacerlo con ninguno ya que nos pueden dar muchas pistas, siendo además una forma de conseguir «tarjetas» y «logros». Tenemos la tecla TAB que nos resalta los objetos activos y que constantemente deberemos emplear.



La aventura la jugamos a pantalla completa y solo tenemos dos iconos que sobresalen. En la parte superior derecha está el menú de opciones con las típicas: cargar, salvar, controles, idioma o interfaz. El idioma no es tal, sino que se refiere más bien a si queremos subtítulos o no y la velocidad del texto. En este caso se ha traducido todo al castellano salvo los diálogos, de los que podemos ver subtítulos. De hecho, se ha traducido a unos 10 idiomas como francés, alemán, italiano, ruso o japonés, por ejemplo. Y aunque casi todo se puede realizar con el ratón, también tenemos una interfaz de teclado muy completa.

En la parte inferior izquierda de la pantalla se sitúa el inventario, donde se colocarán todos los objetos que vayamos encontrando. Arriba del todo quedaran los libros importantes (tareas, pistas y trivial) y el mapa de las islas cuando lo consigamos. Llegaremos a tener muchos objetos, que con *scroll* hacia abajo podremos ver, pero



LA LISTA DE TAREAS SERÁ DE GRAN AYUDA A LA HORA DE TERMINAR EL JUEGO



LOS CONTROLES SON SENCILLOS E INTUITIVOS

algunas veces nos pueden liar. Por ejemplo, si usamos un objeto y luego cogemos otro, este último toma la posición del primero en lugar de quedar al final de todo. Entonces ni te fijas y da la sensación que no se ha cogido, pero en general todo es de fácil acceso y muy intuitivo.

Los diálogos son impecables, llenos de humor, y las situaciones igual, siempre te sacan una sonrisa. Hay veces que podemos hablar de todo con un personaje, pero otras debemos elegir las frases correctas para poder seguir. Hay «guiños» a otros «Monkeys», llenos de nostalgia y que se agradecen.

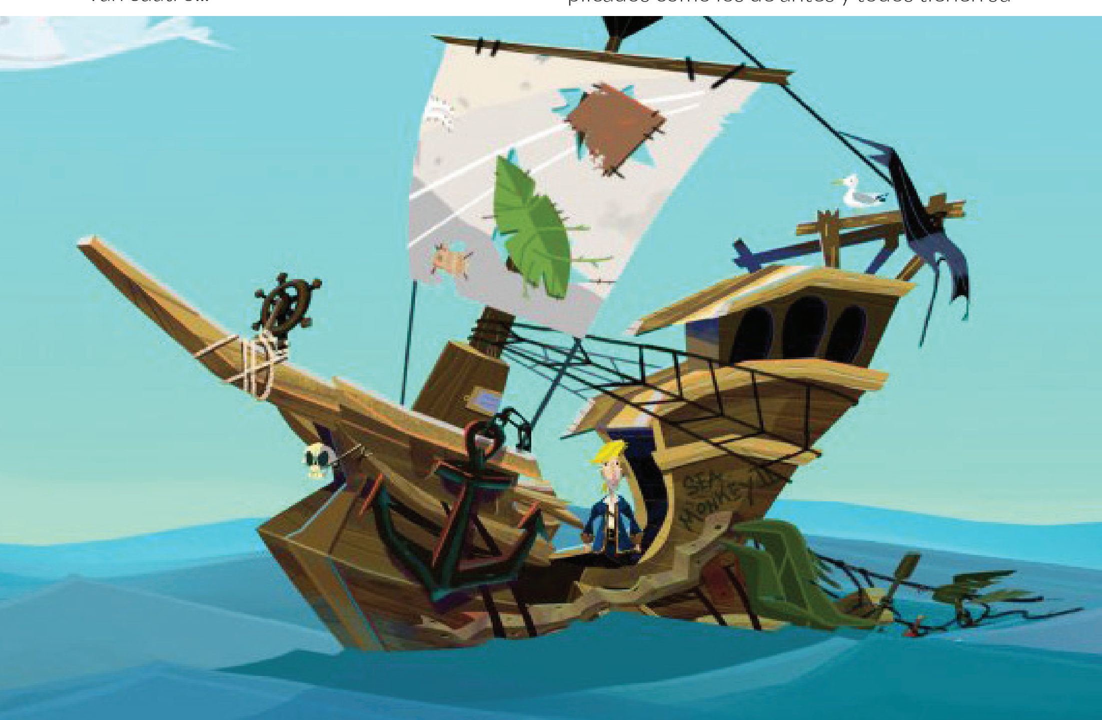
Algo que ya no me deja tranquilo es cómo en un juego nuevo empiezan a salir actualizaciones desde el primer día. Lo hemos jugado y funciona perfectamente, pero entonces ¿a qué viene eso? De momento ya van cuatro...

Un último tema es el de las conversaciones. En este caso quizás puedes acabar un poco agobiado, y es uno de los elementos que alarga tanto el juego. Gustará o no, pero es uno de los emblemas de la saga. En mi caso hubiera quitado la mitad de las parrafadas porque al final ya tienes un lío que ni te acuerdas de lo que te dicen.

Destacar también la muy buena traducción al castellano, cosa nada fácil porque hay muchos juegos de palabras complicados como para hacer traducciones que reflejen su sentido en inglés y tengan ese mismo sentido para nosotros.

Dificultad

En principio hay que animar a jugar al modo «Difícil», que tampoco lo es tanto, y así puedes comprobar todo lo que el juego da de sí. Los puzles ya no son tan complicados como los de antes y todos tienen su



lógica. El libro de pistas, que mejor no tocar, también nos ayuda de manera muy clara.

También tenemos el libro de tareas que va muy bien. Puede llegar un momento en que estemos en varios frentes y después de tanta conversación ya ni sepamos por dónde vamos, así que allí nos lo dejan bien claro con la lista de nuestros objetivos.

Si a esto añadimos unos menús ágiles e intuitivos, unos diseños de puzles excelentes pero justos, sin ser absurdos y con cierta lógica siempre, pues la conclusión es que no tiene una dificultad excesiva en cuanto al juego en sí. Quizá los diálogos que debemos elegir alguna vez sí que puedan ser complicados, pero también tienen su lógica y ya no existen los del «juego de espadas».

Hasta aquí la aventura normal, equilibrada y sin grandes problemas, pero si queremos profundizar y complicarnos la vida podemos hacerlo perfectamente en dos aspectos que se han añadido como complementarios al juego y que nos pueden traer de cabeza durante meses.

El primero es el «Libro del Trivial», que se compone de 100 tarjetas que debemos ir buscando todo el rato usando la tecla TAB. Son preguntas sobre la saga divididas en diez partes. El libro lo encontramos al inicio de la primera parte en el bar SCUMM. El problema es que las tarjetas aparecen aleatoriamente cuando quieren y pueden aparecer en las mismas pantallas muchas veces. Por tanto, cada vez que pasemos por una pantalla hay que mirarlo todo otra vez. Hay que ir contestándolas cuando las tengamos porque esto hace que salgan más y encima puede ser que aparezcan incluso







después de salvar la partida.

El segundo son los típicos «logros» de Steam que ahora están tan de moda en los juegos. En total tenemos 39 y son acciones de resolución de puzles que deberemos hacer mientras estamos con el juego principal. También en este caso algunos aparecen después de salvar la partida.

Sonido

Para acabar tenemos una banda sonora orquestal y excepcional, que combina perfectamente con la aventura y crea un clima perfecto. Por una vez no tenemos que bajar el sonido por lo repetitivo, estridente o monótono de las músicas de fondo, sino que nos acompaña y nos mete más en la trama, además de tener unos efectos especiales muy bien buscados y colocados.

Seguramente se debe a sus creadores, Michael Land, Peter McConnell y Clint Bajakian, que ya trabajaron en las dos primeras aventuras de la saga y ahora han vuelto con mejores melodías, pero sin olvidar el espíritu de antaño. Han sabido combinar, mejorar y modernizar las viejas melodías y crear nuevas que no desentonan en nada.



DOMINIC ARMATO ES EL ENCARGADO DE PONER VOZ A GUYBRUSH THREEPWOOD

Como nota aparte se merece destacar a Dominic Armato, que es la voz de Guybrush Threepwood y que también ha vuelto a la saga después de un tiempo. Su manera de hablar y expresarse es genial. Y tampoco desmerecen en nada los demás protagonistas, con voces claras e inteligibles, muy bien pausadas para conseguir una buena comprensión.



RETURN TO MONKEY ISLAND

PC WIN, LINUX, MAC OS, PS5, XBOX, NINTENDO SWITCH

Ambientación	9
Jugabilidad	10
Gráficos	8
Guion	9
Dificultad	9
Sonido	9





RETURN TO MONKEY ISLAND

COMENTARISTA: UNGATONIPÓN (@ungatonipon)





Sistema	PC, Nintendo Switch
Autor/es	Ron Gilbert y Dave Grossman
Desarrollo	Terrible Toybox
Distribuidor	Devolver Digital & LucasFilm Games
Género	Aventura gráfica (*point & click*)
Lanzamiento	19 de septiembre de 2022
Idiomas	Voces en inglés, textos en castellano
Precio	22,99 €
Web:	https://store.steampowered.com/app/2060130/Return_to_Monkey_Island/

Introducción

Si hay un juego que despierta mis mejores recuerdos de adolescencia *videojueguil*, es **Monkey Island**. Tras cuatro años utilizando un Amstrad CPC y ya con un flamante Amiga 500 sobre la mesa, los 4 *floppies* de este juego me fascinaron.

Aunque había disfrutado de muchos juegos hasta ese momento, nunca me había reído tanto o me había ido a la cama pensando en cómo solucionar un puzle que me tenía parado. Aún no era consciente de esto, pero estaba ante una auténtica obra maestra que recordaría para siempre.

Este primer juego de la saga también llamaba la atención porque era imposible morir o dejar de llevar algo encima gracias a un hilarante inventario infinito de objetos, en muchos casos muy absurdos. Uno podía jugar relajadamente y disfrutar de un humor tan absurdo como sutil, algo muy inusual para un videojuego, incluso hoy en día. **Monkey Island** elevó el género de las aventuras gráficas *point & clic* a un nuevo nivel.

Año y medio después, llegaban a mi Amiga los once discos de la segunda parte de esta aventura gráfica. Muchas más



THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND (VERSIÓN AMIGA 1990)

animaciones, una historia más elaborada y el mismo fantástico humor de la primera entrega. Demostró que a veces segundas partes pueden ser también muy buenas, incluso a pesar de lo duro que era jugar a este juego sin un disco duro. Lo disfruté tanto que terminarlo fue un pequeño trauma.

Después de esa segunda parte, aparecieron varios juegos de *Monkey Island*, pero lamentablemente ninguno resultó tener la misma magia. El que más se acercaba era **The Curse of Monkey Island** y aunque seguía utilizando la interfaz e intérprete **SCUMM** (fue el último juego de LucasArts en utilizarlo) se notaba que faltaba la dirección de alguien muy importante: Ron Gilbert.

Aunque se podría decir que sobre todo esta tercera entrega era relativamente divertida de jugar, también fue el comienzo de la sobreexplotación de un título mítico en el mundo de los videojuegos. Con la excepción de las ediciones especiales de la primera y segunda parte que se publicaron con la posibilidad de disfrutar con los gráficos originales o con nuevos gráficos re-dibujados sin las limitaciones cromáticas o de resolución de antaño, ordeñar la vaca del universo y personajes de *Monkey Island* se convirtió en la norma a lo largo de varias entregas que muchos de los fans de esta saga no consideramos como parte su *canon*. Hasta ahora.

Ahora, con la IP de **Monkey Island** en manos de Disney, Dave Grossman y Ron Gilbert vuelven a deleitarnos con una *auténtica* tercera parte de **Monkey Island** que han llamado, muy apropiadamente, **Return to Monkey Island**. Retomamos la historia a partir del final de **Monkey Island 2**, con Boybrush, el hijo de nuestro

protagonista Guybrush Threepwood, que volvemos a encarnar para recordar la historia de cómo encontró el secreto de Monkey Island, que, efectivamente, nunca ha sido desvelado en las anteriores entregas del juego.

Cuando Gilbert anunció que trabajaba en esta nueva entrega, fue una de las mejores noticias que pude recibir en la primera mitad de este año 2022.

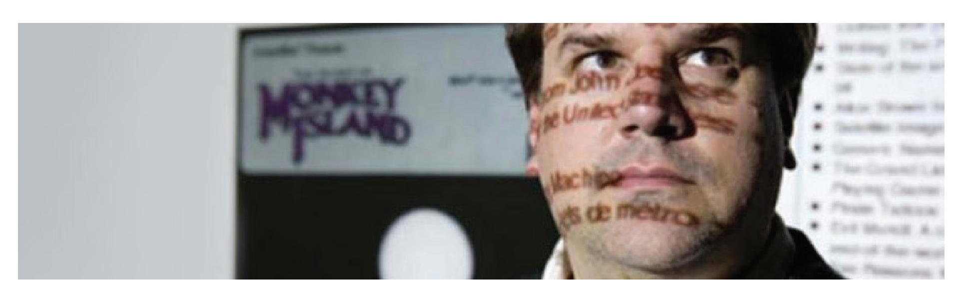
Pocos meses después tenemos el juego disponible en las plataformas digitales habituales.

Reconozco que el estilo gráfico de esta tercera entrega no me gustó cuando lo vi por primera vez en un *tuit* de Gilbert, lo vi como una especie de libro infantil con personajes creados a partir de recortes de colores. **Return to Monkey Island** utiliza un nuevo estilo gráfico que rompe con todo lo visto hasta ahora, basado en gráficos vectoriales planos con un estilo que se podría calificar como bastante *extremo*.

Se trata de un diseño de Rex Crowle, conocido por ser el responsable del arte de juegos como **LittleBigPlanet**. Crowle envió un diseño vectorial de Guybrush a Gilbert en el año 2007. Quedó en un cajón hasta que la oportunidad de crear un nuevo juego de *Monkey Island* se materializó. Preferí no decidir si me gustaba realmente o no hasta que jugara el juego. Cuando empecé con él, seguía sin gustarme, pero debo admitir que según ha ido avanzando la historia he ido quizás acostumbrándome hasta el punto de empezar a gustarme.

Este cambio de estilo no es una sorpresa si tenemos en cuenta que también hay importantes diferencias entre la primera y segunda entrega. Gilbert siempre ha querido probar nuevos estilos en cada entrega de *Monkey Island*, e incluso en el resto de juegos de la saga en los que él no ha colaborado, se han producido cambios importantes en el diseño de personajes y decorados de cada ubicación que recorremos.

Lo más importante para mí en esta tercera entrega de Gilbert es que si bien ya no se utilizan gráficos pixelados o *bitmap*, no deja de ser un juego en dos dimensiones. Todo lo demás, sigue intacto… ese fantástico sentido absurdo del humor, los personajes Elaine Marley, LeChuck, VooDoo Lady,



RON GILBERT, EL PADRE DE LA CRIATURA

el vendedor Stan, la calavera demoníaca Murray y más aparecen en múltiples ocasiones.

Es, sin duda, un verdadero regreso a la isla Mêlée y el resto del universo de Monkey Island, tal y como indica el nombre del juego.

La interfaz del juego es prácticamente inexistente, en el sentido de que todo el decorado llena la pantalla y con el ratón y sus botones se van eligiendo los diferentes objetos disponibles y las acciones que podemos hacer con ellos. Es fácil de entender a los pocos minutos de ejecutar el juego por primera vez, y de hecho los primeros minutos de juego hacen un buen *onboarding* sobre esta nueva interfaz.

Te olvidas totalmente de ella al poco de empezar a jugar, y este es uno de los mejores elogios que se puede hacer de cualquier interfaz. El juego tiene además un sistema de pistas para cuando uno se queda atascado, y un diario que hace las veces de lista de tareas pendientes a realizar. En ese sentido se podría decir que es considerablemente más accesible y sencillo que las anteriores entregas.

Afortunadamente eso no le quita un ápice de interés y diversión a esta tercera entrega, especialmente para los que ya hemos jugado a las anteriores y conocemos a los personajes.

Resumiendo, Ron Gilbert lo ha vuelto a conseguir 31 años después. Gilbert ha seguido trabajando en aventuras gráficas tan buenas como **Thimbleweed Park**, pero en esta ocasión ha contado con un equipo de 25 personas, mucho más grande de lo habitual, para crear este **Return to Monkey Island**. Tanto tiempo después, ahora con los jugadores de las primeras versiones siendo a su vez padres, vemos los vástagos de Guybrush y revivimos sus aventuras como si no hubiera pasado el tiempo.



EL ASPECTO GRÁFICO FUE POLÉMICO DESDE EL PRINCIPIO

Es realmente fantástico encontrar videojuegos como éste en la era de los juegos en 3D. Uno se siente como si volviera a ver un viejo amigo de la infancia al que se quiere mucho pero que por diferentes circunstancias no ha podido volver a ver hasta ahora.

Si has jugado las anteriores entregas, este tercer verdadero título de la saga es simplemente imprescindible. Si no has jugado a las anteriores entregas, tienes todo un universo por descubrir, y muchas sonrisas o risas por delante antes de volver al universo de **Monkey Island**.

Ambientación

¿Qué se puede decir de la ambientación de un verdadero tercer *Monkey Island*? El nuevo estilo gráfico, si bien es chocante al inicio, cala hondo en el jugador según avanza la aventura. Los decorados están muy bien realizados manteniendo

intacto el espíritu y atmósfera de todas las islas de los primeros *Monkey Islands*, así como de las nuevas que se pueden visitar en esta entrega. Mejora y amplia el universo de *Monkey Island*.

Gráficos

Los gráficos vectoriales de Crowle pueden resultar impactantes, pero acaban encajando muy bien con el diseño de personajes que hemos disfrutado siempre en la saga.

Es una apuesta arriesgada de Gilbert pero a este hombre no le van medias tintas... si quiere un nuevo estilo, se va a algo nunca visto antes. Date un tiempo para digerir bien ese cambio y disfrutarás de **Return to Monkey Island** como un niño en los años 90.

Guion

La trama conserva todas las situaciones y bromas que ya conocemos de Guybrush Threepwood y muchas más nuevas.

Amplía su historia y el *lore* de la saga hasta el punto que si esta misma historia hubiera sido publicada en una entrega en 1993, a nadie le hubiera desencajado. No defrauda en absoluto.

Jugabilidad

La nueva interfaz se aprende tan rápidamente que uno ni siquiera se da cuenta del *onboarding* del juego en sus primeros minutos. Simplemente mueve el ratón por la pantalla y en cuestión de minutos sabrás todo lo que debes saber para hacerte con el juego.



NO PUEDE FALTAR UN COMBATE CON EL MALVADO LECHUCK

Según avanzas irás aprendiendo algunas teclas para acelerar el acceso a la lista de tareas o inventario. Todo está perfectamente pensado.

Dificultad

Los juegos de *Monkey Island* siempre se han caracterizado por ser juegos *tranquilos*, en los que uno se tiene que esforzar muchísimo para morir en el juego.

Es una filosofía que se vuelve a disfrutar en esta tercera entrega. Aunque el juego tiene un modo de juego casual y otro más difícil, el sistema de pistas y la agenda de tareas pendientes lo hacen muy accesible para cualquier jugador, incluso si nunca ha jugado a una aventura gráfica antes.

Sonido

La música de esta tercera entrega ha sido responsabilidad de los mismos compositores que las dos primeras entregas: Michael Land, Peter McConnell, y Clint Bajakian.

Obviamente, al conocer tan bien la saga y gracias a su experiencia, la música de **Return to Monkey Island** encaja como un guante. Simplemente inmejorable.

Valoración general

El estilo gráfico puede ser chocante al principio, pero superado ese obstáculo, **Return to Monkey Island** es una fantástica continuación de dos de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

Tanto tiempo después es un auténtico placer volver a disfrutar de las aventuras de Guybrush Threepwood.



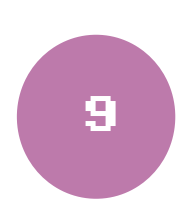
EL DIABÓLICO MURRAY NO CEJARÁ EN SU EMPEÑO DE DOMINAR EL MUNDO



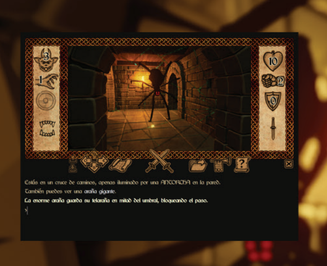
RETURN TO MONKEY ISLAND

PC, NINTENDO SWITCH

Ambientación	9
Jugabilidad	9
Gráficos	7
Guion	9
Dificultad	7
Sonido	9



Retorno a las mazmorras de Antur







Retorno a las mazmorras de Antur es la versión extendida y mejorada de Mazmorras de Antur, aventura de Ricardo Oyón Rodríguez ganadora de la "TALPES jam" de 2021.

* Aventura de texto mediante parser
* Dungeon crawler
* Control opcional por iconos
* Sistema de combate simple e intuitivo
* Generación aleatoria de elementos

https://ricardo73.itch.io/retorno-antur



¡Y quiero ser un pirata!



SOLUCIÓN

Por Dardo

Preludio: Comienza una historia inesperada

Juegos de niños

Al inicio se nos pide que elijamos entre modo «casual» o modo «difícil». Esta guía está escrita para el modo difícil, aunque el desarrollo es igual y solo cambia la resolución de los puzles que en el segundo modo es más complicado. (Foto 01)

Empezamos con tres chavales jugando en el parque de atracciones «Bigwhoop Amusement Park» que son clavaditos a nuestros protagonistas de niños. Tenemos a uno rubiales idéntico a Guy, otro llamado Chukie (parece LeChuck de pequeño) y una niña llamada Dee que es la viva imagen de Elaine. En principio están el Guy Jr. y Chukie y entramos en la casa a la izquierda del tonel, que es una carnicería. Hablamos con el carnicero sobre las «escorbutifarras» sobre «¿Por favor? y «Pues nada». Sin dinero no hay nada que comprar. Salimos y miramos la casa del otro lado, la puerta con una «luna», una letrina, pero está cerrada.



FOTO 01

Y, antes de seguir, comentar cinco puntos que me parecen importantes:

- *Saves*: Hay más que suficientes ya que disponemos de 8 ranuras más la automática. Se recomienda salvar muy a menudo porque si queremos buscar logros y tarjetas deberemos volver atrás muchas veces.
- Resaltar objetos: La tecla «TAB» nos sirve para ver en cada pantalla los «puntos sensibles» que hay. Debemos usarla cada 2 x 3 y en todas las pantallas del juego cada vez que pasemos por ahí. Los objetos a mirar o coger no variarán, pero hay tarjetas que salen aleatoriamente y varias veces.
- Ser curioso: Hay que mirarlo todo y hablar con todos, en definitiva, ser curioso. Hay muchísimas pantallas y todas ellas llenas de objetos y personajes, pero quizás alguno nos dé una pista o nos abra un camino, así que a investigarlo todo. No lo comento en la guía objeto por objeto pero recordar de mirarlo todo siempre.
- Tarjetas y logros: No solamente jugaremos para llegar al final de la aventura sino que también podemos alargarlo más buscando tanto logros como tarjetas. Los primeros son acciones específicas en las que nos darán como una «medalla». Los segundos son tarjetas de trivial que iremos encontrando por el camino y que deberemos contestar. Se explica todo al final de la guía.
- Libros: Conseguiremos tres libros importantes en el inventario. El libro de tareas que hay que consultar para saber qué hacer y que hemos hecho ya, el libro de pistas que no hace falta ni mirar y el libro de las tarjetas de trivial que iremos respondiendo a medida que consigamos.

Volvemos a la carnicería, leemos el cartel y cogemos la llave. De nuevo en la letrina usamos la llave para entrar y cogemos una moneda falsa del suelo. Otra vez vamos a la carnicería, devolvemos la llave a su lugar, damos la moneda falsa al carnicero y nos da dos «escorbutifarras», que nos comemos, pero aún tenemos una guardada en el inventario. Vamos a la derecha y ahora nos encontramos con Dee, una amiga de Chukie, que nos llena nuestra «lista de tareas» con un montón de ellas. Le hablamos y nos cuenta la historia de las «anclas». Vamos a la línea blanca, retamos a Chukie a una carrera y ganamos si ponemos el puntero al otro lado y pulsamos el botón izquierdo del ratón. Hablamos con la pareja sobre el «pan para los patos» pero no nos dan. (Foto02)



FOTO 02

Seguimos arriba y subimos al barco para ensayar una lucha con espadas. Abajo, cogemos el ketchup y en el inventario lo ponemos en la «escorbutifarra». A la derecha leemos el cartel y cogemos un trébol de cuatro hojas de encima. En el lago tiramos el trébol al pato. Seguimos a la derecha hasta la valla y cogemos la moneda del suelo. La tiramos al pozo y decimos «Que Chukie tenga bigote». Pasamos la valla y vamos a la derecha para encontrarnos con Guybrush Threepwood, que efectivamente es nuestro padre. Los demás chicos se van y él nos empieza a contar su historia. Empiezan los créditos.

Parte I: Un lugar acogedor

Regreso a la isla Mêlée

Estamos en la Isla Mêlée, ahora ya tomamos el papel del Guybrush de siempre, y hablamos con el viejo vigía pirata de todo. Bajamos la escalera, el camino y leemos el cartel. Seguimos a la derecha a los muelles y entramos en el bar SCUMM. Hablamos con los nuevos jefes piratas (Madison, Lila y Trent) y cogemos el libro rojo, que es una especie de álbum de cromos o cartas de trivial que deberemos ir buscando y contestando. En el inventario, además, tenemos nuestro monedero con monedas, una pluma y una «cabeza de caballo acorazada». Derecha y hablamos con más jefes piratas sobre todo. A la segunda vez elegimos «...seguro que os suena mi nombre», «...es una incursión», «...Secreto de Monkey Island», «...valor cultural...», «...adelantar parte del dinero» y después las tres frases. Y salimos del bar. (Foto03)

Nota: Tenemos conversaciones de dos tipos. Unas serán las de información, en las que deberemos hablar de todas las frases. Lo normal es hacerlo por orden, o sea de arriba abajo, y si aparecen «subfrases» seguir el mismo orden. El otro tipo es cuando debamos obtener algo concreto, y entonces deberemos seguir el orden que pone en la guía. Veréis que al principio pongo el enunciado de las frases, pero más adelante ya pongo el número de su orden, tanto por comodidad como porque me di cuenta que las frases nunca cambiaban de lugar.

Vamos a la derecha (Calle Mayor) y nos encontramos con Elaine, a la que hablamos: «Esperaba que aparecieras...», «...escorbuto?», «No tendrás un barco...», «...Capitana

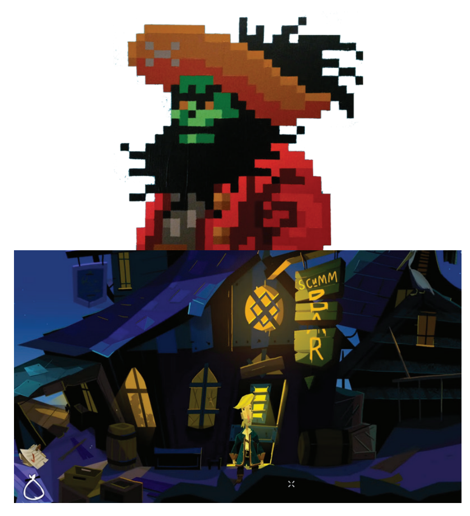


FOTO 03

Madison», «Me siento mejor…» y «Me tengo que ir». (Foto04) Miramos la estatua y entramos en la tienda de Vudú («Casa Internacional de Mojo») Hablamos con la mujer, Corina, sobre cualquier frase y nos da un «libro de pistas». De nuevo en la calle pasamos la arcada del fondo y entramos en la cerrajería de la izquierda. Hablamos con la cerrajera, Locke Smith (en castellano «Cerra Jera») de todo y salimos.

Al otro lado de la calle entramos en la cárcel y hablamos de todo con Otis y Stan, que están encarcelados (con cada uno por separado). (Foto05) Salimos y vamos todo a la izquierda hasta la Mansión de la Gobernadora Carla. Entramos, aparece Carla para un duelo con espada y decimos «…te diste un baño», «…por aquello del barco», «Elaine se ocupa de eso…», «…Monkey Island», «Me hará falta una tripulación…», «Hay alguna iniciativa…», «…proyecto del escorbuto?» y «La mansión apenas ha cambiado», con lo que acaba el duelo. A la derecha cogemos el peluche y subimos la escalinata. Intentamos pasar la puerta pero Carla no nos deja. Bajamos y si intentamos coger algún libro de la librería volvemos a luchar con Carla hasta decirle «Lo siento».



Salimos de la Mansión y tomamos el callejón de la derecha para tener un plano de la isla. Vamos al Astillero, lo miramos todo y a la derecha cogemos la esponja del suelo. Volvemos al mapa por la izquierda y vamos al Bosque. Derecha para mirarlo todo, volvemos al mapa y vamos a los Muelles. Vamos a la pasarela, izquierda y llegamos al barco de LeChuck, donde hablamos con la pirata que busca gente. Decimos «…mayor categoría» y ahora todas las frases de arriba abajo hasta llegar a «grumete». Ahora decimos «Andrew LeChuck. Sobrino» y no nos contrata. (Foto06)

Todo a la derecha y entramos en el bar, donde hablamos con Cobb de todo. Vamos a la derecha y entramos en la cocina. Hablamos con el cocinero: «De maravilla», «…combatiendo el escorbuto», «…comprar una fregona?» y ahora usamos todas las frases. Salimos por la derecha y cogemos el cordel. Volvemos a hablar con el cocinero de todo lo nuevo. De nuevo en el bar hablamos con los tres nuevos jefes piratas sobre «Tengo un gran sentido del humor…». Salimos del bar, derecha y entramos en la tienda de Vudú.

Hacer las paces con Carla

Hablamos con Corina: «En tu cartel…», «magia negra…», «¿La magia negra es potente?»,

«...Monkey Island...» y ahora usamos todas las frases. Cogemos el cuchillo y Corina nos explica sobre él. Cogemos la rana y salimos. Al otro lado de la calle entramos en «Mapas y Más Allá de Wally» y le hablamos de todo. Cogemos el monóculo, salimos, vamos al fondo y vemos una conversación de LeChuck en su barco. Entramos en el callejón de la izquierda para ver qué hay y volvemos a la Calle Mayor. Hablamos con la anciana de la ventana y entramos en la cárcel. Usamos el monóculo en las cerraduras de las celdas y conseguimos un papel con un número. Regresamos a la cerrajería, le damos al cerrajero el papel con el número y nos da una llave.

De nuevo vamos a la cárcel, usamos la llave en la celda de Otis, lo liberamos y se va. Hablamos con Stan sobre «He estado en el astillero...». Salimos y volvemos a ir todo a la izquierda hasta la Mansión de la Gobernadora. Le damos la rana a Carla pero no la quiere. En el inventario usamos la pluma en la rana y elegimos las frases que queramos porque al devolverle la rana siempre nos la rechaza. Volvemos al pueblo, derecha a la Calle Mayor, todo a la derecha y leemos la propaganda y, sobre todo, la placa de la estatua. En el inventario usamos la pluma en la rana y escribimos: «Querida Carla...», «...libro que me prestaste», «Agradezco...», «...Port Elizabeth» y «Prometo...». Volvemos a la Mansión y le damos la rana, que ahora acepta. (Foto07) De la librería cogemos el libro «Ingredientes».

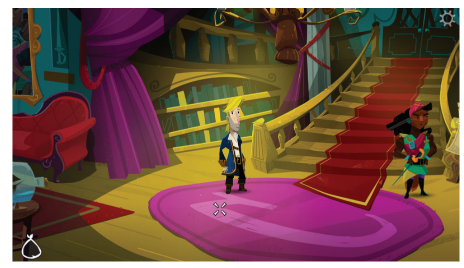


FOTO 04



FOTO 05


FOTO 06


FOTO 07

Conseguir una fregona

Salimos, calle de la derecha al mapa y vamos a los Muelles. (Foto08) Entramos en el bar, vamos a hablar con el «pirata aseado» y entramos en la cocina. Le damos el libro de cocina al cocinero y usamos el cuchillo en el palo de fregona para quitarle una astilla. Salimos del bar, pasamos la arcada de la derecha, izquierda y entramos en la tienda de mapas. Damos a Wally la astilla y nos da un mapa («mapa del árbol fregona»). Salimos, regresamos a la Mansión, tomamos el camino de la derecha y vamos al Museo. Entramos y Conrad, el conservador, nos habla y nos da una tarjeta de visita. Lo miramos todo para que Conrad nos vaya explicando de qué va cada objeto y después le hablamos de todo. (Foto09)

Entramos en el almacén y cogemos la caja de galletas. Salimos del Museo, izquierda y entramos en el Bosque. Ahora mirando el mapa del «árbol fregona» vamos por un camino determinado. Hay que seguir el camino de la flor que indica el mapa, aleatorio en cada juego. (Foto10) Usamos el cuchillo en el árbol y después de destrozarlo todo tenemos nuestro palo de fregona. Por la derecha salimos directamente del bosque y volvemos al Museo. Usamos el monóculo en la cerradura del parche y en el inventario combinamos el palo de fregona con el cordel para tener la fregona completa.

Entrar en la tripulación de LeChuck

Salimos, izquierda y vamos a la Calle Mayor. Entramos en la tienda de mapas y conseguimos otro monóculo. Vamos a la cerrajería, damos la caja de galletas a «Cerra Jera» y cogemos sus galletas. Volvemos al lado de la Mansión y vamos al Museo. En el inventario combinamos los dos monóculos, los usamos en la cerradura del parche y conseguimos una nota con números. Volvemos a la Calle Mayor para entrar en la cerrajería, le da-



FOTO 09

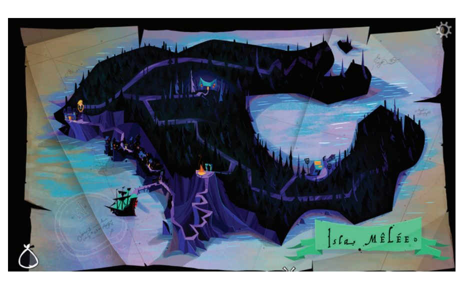


FOTO 08



FOTO 10

mos la nota y nos hace otra llave. De nuevo en el Museo damos las galletas al loro, usamos la llave en el expositor y conseguimos el parche. Vemos una «charla de chicas» en la Mansión y vamos al barco de LeChuck.

Nos ponemos el parche y hablamos con la primera oficial, pero sabe quiénes somos. Vamos a la tienda Vudú, le damos el parche a Corina y nos pide otra cosa. Regresamos al Museo por el mapa al lado de la Mansión, izquierda al bosque y usamos el cuchillo para cortar una planta carnívora. Volvemos a la tienda Vudú, le damos la planta y nos devuelve el parche que sirve para cambiarnos el cuerpo. Vamos a los muelles, nos ponemos el parche donde no nos vea la primera oficial, vamos a hablar con ella, le damos la escoba y entramos en el barco. Vemos la charla de los nuevos capitanes en el bar y zarpamos.

Parte II: Una travesía peligrosa

Escapar de la bodega

Estamos en la bodega y hablamos con Gañote de todo. (Foto12) Cogemos el folleto y lo leemos. (Foto13) Abrimos la caja y hablamos con Murray, la calavera diabólica, sobre «No...». Volvemos a hablarle y cogemos el pienso para pollos fantasmas, que damos al de arriba a la derecha. Usamos el cuchillo en los tornillos de la ventana pero no podemos quitarlos. Cogemos la escoba, limpiamos un poco y la volvemos a dejar, pero sobre todo la usamos en los tornillos de la ventana después de untarlos con grasa.

Volvemos a usar el cuchillo en los tres tornillos de la ventana y esta se cae (en el inventario tendremos los tres tornillos). Intentamos salir por ahí, pero es demasiado estrecho. Cogemos la escoba otra vez, la untamos de grasa y la usamos en la ventana (sí, ya sé que se llama «ojo de buey» y que en el juego es «portillo») tres veces. Dejamos la escoba y salimos por la ventana. Derecha, subimos la escalerilla y derecha para escuchar la charla de LeChuck.

Prensando a Murray

Pasamos al parque con padre e hijo, hablamos de todo y volvemos al barco. Decimos



FOTO 12



¡Sube a bordo!

Lectura para nuevos tripulantes

Copyright LeChuck, todos los derechos reservados.

¡Inspírate!

Haz como LeChuck

- Traiciona la confianza
- Monta pataletas
- Comete fraude
- Abusa de la hospitalidad
- Da falso testimonio
- Destruye a los seres queridos
- Destruye a los guapos
- Amenaza con daño físico
- Comete daños físicos
- Asesina a quienes se interpongan

Resumido del libro «El estilo LeChuck»

¡Ponte a trabajar!

Evita el despido

Un hechizo impide que nadie suba a LeBarco salvo la tripulación, ¡y eso te incluye a ti!

Así que no te preocupes.
A menos que te despidan; entonces sí.

FOTO 13

«¿...grumetillos?» y luego todas las frases. Hablamos con la tripulación y con el colgado al revés («Cal Bob»). Derecha y hablamos con Flambé, el vigía, de todo. (Foto14) Subimos los peldaños al timón, leemos el cartel y hablamos con LeChuck. (Foto15) Bajamos, vamos todo a la izquierda, bajamos por la escalerilla, izquierda y entramos en la bodega.

Hablamos con Murray y le convencemos diciendo «Puedo acercarte a LeChuck». Volvemos a cubierta, derecha y pasamos la puerta a la «entrada al interior del barco». Miramos el escurridor de la colada, que rompemos, y lo arreglamos con los tres tornillos. Leemos los dos carteles y ponemos a Murray en la prensadora para prensarlo. Vamos a la izquierda a ver qué hay y volvemos a subir a cubierta. Tiramos a Murray en el caldero y vemos la animación.

Buscando el voto unánime

Cogemos a Murray otra vez, derecha y trepamos a la cofa. Hablamos con Flambé y miramos por el catalejo. Lo giramos a la derecha hasta ver a la Capitana Madison. Salimos del catalejo y decimos a Flambé: «Denegaron...» y «Solo les falta una calavera...». Bajamos, vamos hasta el caldero y hablamos con la primer oficial (Rosa) Se unen los demás y decimos: «¿Cómo es que no queréis ir a Monkey Island?», con lo que hay una votación que perdemos y se van.

Hablamos con la primer oficial sobre «...leal a LeChuck» y «¿Cómo una caja grande...?». Volvemos a pulsar en ella y le enseñamos el folleto. Hablamos con Bob del voto y usamos todas las frases (de arriba abajo). Volvemos a hablarle siempre de la primera frase y cuando nos cansemos elegimos «novelas históricas», luego los diferentes tipos varias veces y salimos con «Veremos qué encuentro».

Subimos de nuevo a la cofa y hablamos con Flambé primero del libro (segunda frase cuatro veces) después de «...la cabeza en llamas» (tercera frase cuatro veces) del voto (primera frase dos veces) y finalmente sobre su «plato favorito» (otra vez segunda frase dos veces) y «Te dejo...». Bajamos, pasamos a la parte interior del barco, izquierda y hablamos con Flair Gorey primero de la segunda y tercera frase y luego otra vez de la pri-



FOTO 14

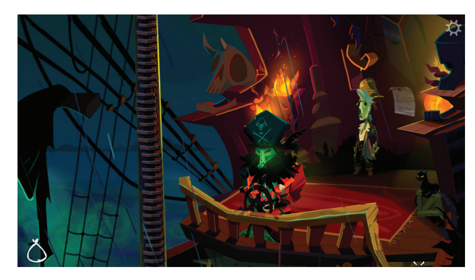


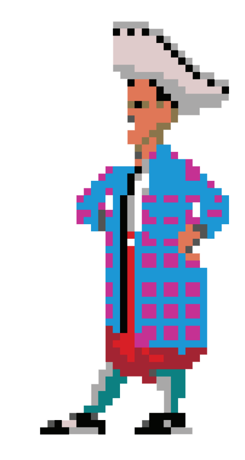
FOTO 15

mera, el voto. Volvemos a hablarle de «Gañote» y entramos en la cocina. (Foto16)

Hablamos con Putra, el cocinero, de todo. Cogemos el papel («Solicitud de ascenso») y salimos. Vamos todo a la derecha, entramos en el camarote de LeChuck, le hablamos de «Barbaloca el Imberbe» y salimos. Volvemos a entrar, le hablamos de Putra y nos da un informe. Regresamos a la cocina y usamos el informe en el cubo sobre la mesa para ir anotando los «desórdenes» que encontremos. Salimos, bajamos a la bodega y usamos el informe en la ventana y en la mancha de la derecha. Salimos por la ventana, vamos todo a la izquierda, bajamos por la escalerilla roja hasta Gañote, le hablamos y le «provocamos» para hablarle de todo.

Le quitamos el cuchillo. Subimos, volvemos a la bodega, subimos la escalera a la «bajocubierta» y damos el cuchillo a Flair Gorey. Subimos a la cubierta y bajo el caldero usamos el informe en las manchas. Vamos a las cajas de la izquierda, usamos el informe en ellas y ya tenemos el informe completado. Le damos el informe a Rosa («Rosa de Hierro») y nos da un montón de informes («papeles») En el inventario los unimos a la «solicitud de ascenso». Volvemos al camarote de LeChuck. (Foto 17)

Le damos los papeles, nos los sella y devuelve. Vamos a la cocina, damos la «solicitud de ascenso» a Putra y después le hablamos sobre «Ahora que eres chef…». Nos hace un cóctel («Alaska abrasador») y lo cogemos. Subimos a cubierta, disparamos el cañón y con el cuchillo cortamos la punta de la antorcha. En el inventario la combinamos con el cóctel para encenderlo. Subimos a la cofa y damos el cóctel a Flambé. Cogemos el libro y bajamos. Vamos junto a Bob y le damos el libro. Vamos a tocar la campana al



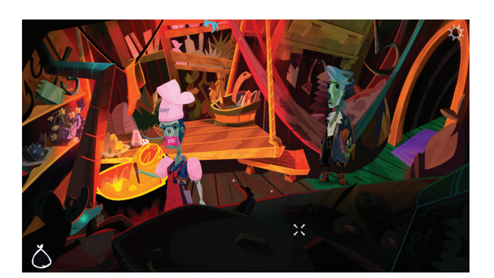


FOTO 16

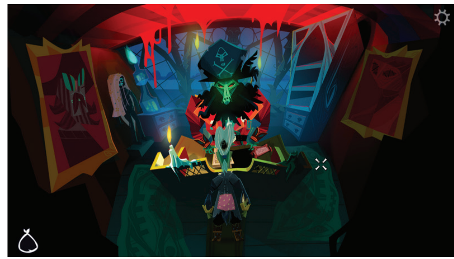


FOTO 17

lado del timón, volvemos junto al caldero y todos votan a nuestro favor.

Descubiertos

Volvemos a tocar la campana dos veces y mientras LeChuck nos pega la bronca, vamos a su camarote y cambiamos nuestro mapa del «árbol fregona» por el que tiene en el centro de la mesa, el «Mapa del Secreto». (Hay que ser rápidos, y si no nos da tiempo, tocar la campana otra vez). Volvemos a cubierta, ponemos a Murray en el cañón, lo disparamos y vemos las animaciones, pero se nos cae el parche y LeChuck nos pilla. Decimos «...cerdo en un espetón!» y «Vas de presumido...». Volvemos a saltar al parque con padre e hijo y decimos «¡Te está diciendo adiós!». De nuevo en el barco, LeChuck nos tira al agua.



FOTO 18

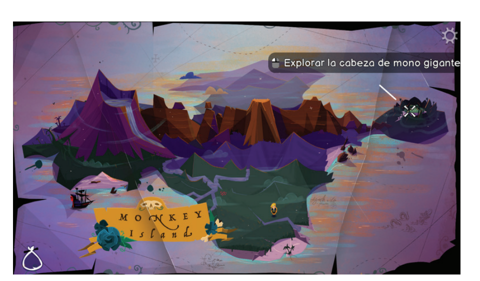


FOTO 19

Parte III: Regreso a Monkey Island

Volver a colarse en el barco de LeChuck

Estamos en el fondo del mar, tenemos 8 minutos para salir (más que suficientes) y solo hay que ir a la derecha para llegar a la playa de Monkey Island. (Foto18) Vamos todo a la izquierda y cogemos la calavera. Desde aquí, entramos en la jungla, aparecemos en otro mapa y vamos a la «zona de frutos rojos». (Foto19) Seguimos a la derecha, por el centro, derecha y al intentar coger la pala acabamos colgados y en manos de los tres capitanes nuevos. Decimos: 2-2-2-1-2-1-1-1, con lo que nos liberan y se van. Si somos rápidos, ponemos el puntero en ellos y usamos «Follow them». Si no lo somos tanto y se van, seguimos a la izquierda para entrar en el mapa y vamos a la «Cabeza de Mono Gigante».

Cogemos la calavera, vamos más a la derecha, donde están los tres capitanes, y les hablamos de la segunda frase. Volvemos al mapa, vamos al «Naufragio» y cogemos la tercera calavera. Derecha y miramos la placa de nuestro viejo barco. Mapa y a «Las vistas», donde cogemos la cuarta calavera. Mapa y a la «Playa del Volcán», donde cogemos otra calavera. Nos sumergimos en el agua, izquierda para coger otra calavera y luego subimos por el ancla. Vamos todo a la

izquierda, bajamos y hablamos con Gañote: 1-1-1-1-5-1. Volvemos a hablarle de la primera frase. Le hablamos de nuevo de todas las segundas frases. Le damos la tarjeta de visita y nos da su libro de poemas.

Subimos, vamos todo a la derecha, nos encontramos con la Capitana Madison y nos tira al agua. Vamos todo a la derecha para regresar a la playa, usamos el cuchillo para cortarle un tentáculo al calamar muerto y regresamos a la «Cabeza de Mono Gigante». Vamos junto a los tres capitanes, les damos el libro de poemas y nos lo devuelven con un hechizo. A la derecha hablamos con Murray y cogemos el hueso. Al ir a la izquierda vemos otra animación de LeChuck y en el mapa vamos a su barco. Pulsamos en el libro para transformarnos y subimos.

Descubrir los secretos de LeChuck

Nos espera la segunda, que nos toma por Gañote, y decimos 2-1. Hablamos con Bob de todo. Vamos al camarote de LeChuck y cogemos el diario, que leemos en el inventario. Salimos, izquierda, hablamos con Flair Gorey y entramos en la cocina. Hablamos con Putra: 1-1-2-1-1. Le damos el tentáculo y cogemos el plato de «tentáculo a la margarita». Subimos al timón, tocamos la campana para que venga la gente, bajamos y cogemos la partitura de Flair. Subimos, izquierda, escalerilla, bajamos por el ancla y derecha a la playa. Vamos a la «Cabeza de Mono Gigante» y hablamos con los capitanes de la primera frase.

Hablamos con Murray y usamos el hueso en él (suena FA). Ahora, según la partitura, debemos tocar DO-DO-MI-SOL-FA-FA-RE. Ponemos todas las calaveras en los palos, sin orden (Foto20) y luego las golpeamos con el hueso, anotando su sonido. Al saberlos todos usamos ya el hueso en cada calavera por el orden de la partitura. Suena la melodía y la Capitana Lila hace un hechizo. Decimos la «coletilla» y nos comemos el plato usando la segunda frase. (¡Ojo!, la coletilla es aleatoria en cada juego y la sacamos de la página del 17 de febrero del diario). (Foto21)

Vemos la animación y al acabar, los tres capitanes quieren matarnos. Decimos la tercera frase y nos tiran por un precipicio junto a Murray. Aparece LeChuck, decimos la

FOTO 20



FOTO 21

segunda frase y se va. Decimos 1, aparece Elaine y seguimos con 1-3-2-2. Murray nos trae el mapa secreto y decimos 1-2. Cogemos a Murray y el mapa, izquierda y vamos junto a Elaine. Usamos el manual en el barco destrozado, lo reparamos más o menos y zarpamos.

Parte IV: La cosa se complica

Las banderas

Volvemos a la isla Mêlée, Elaine se va y hablamos con el cocinero y con el pirata varias veces. Cogemos la jarra de bebida, seguimos por la derecha a la Calle Mayor y vemos una animación de los barcos de los dos contendientes luchando a cañonazos, pero al final se alían. De nuevo con Guy entramos en la tienda de Vudú, miramos el armario y hablamos con Corina: primero de la segunda frase y luego de todo. Al salir nos encontramos con una anciana, Widey, y decimos primero 1-5-1-1-1 y luego todo, con lo que se va. Entramos en la tienda de mapas y hablamos con Wally de la primera frase para que nos descifre el mapa.



FOTO 22

Después le volvemos a hablar de todo. Salimos, vamos al fondo (Calle Mayor) y entramos en la pescadería. (Foto22) Hablamos con el viejo jefe pirata dependiente de la primera frase y luego de todo menos de la primera. Lo miramos todo, le decimos de comprar los «peces reloj» y nos da una caja. Le decimos de comprar la bandera, elegimos las frases 1 y 2 y nos da un señuelo. Nos vamos a la cerrajería, decimos 2-2-2-3 y nos da una «orden sucesoria». Ahora podemos enseñarle el señuelo y contarle una historia (la mejor: «Ballena...» y «Clavamos...») pero aún somos muy novatos en esto.

Visitamos la cárcel y hablamos con Otis de todo en dos veces. Vamos a la Mansión de la Gobernadora, miramos la cola y entramos colándonos. Hablamos con Carla sobre 1-1-1-2 y nos da un pagaré. Salimos y por el callejón de la derecha pasamos al mapa y vamos al Museo. Preguntamos al conservador sobre la bandera de la vitrina, abrimos el expositor y cuando deja abierta la puerta del almacén, entramos y robamos la bandera. Al salir vemos otra animación de una charla entre Elaine y Murray.

Recorrido por las islas

Ya en el mapa, vamos al astillero y cogemos el cepillo de dientes y el retrato. (Foto23) Vamos al «muelle cerca de mi barco», le damos el pagaré al cocinero y le cogemos el libro de recetas. Le enseñamos el señuelo al pirata para contarle una historia (cualquiera, por ejemplo 3-3-2) pero fallamos. Volvemos a la Calle Mayor y hablamos con la anciana,

Widey Bones, sobre la pescadería: 2-2-2-3. Vamos a la Mansión, le damos el libro de recetas a Carla y cogemos «El relato interminable de la travesía sin fin». Vamos al mapa, a «mi barco» y salimos navegando hasta el «barco a la deriva». (Foto24)

Decimos 2-1-2-2-3 pero no nos dejan subir por epidemia a bordo. Pasamos al mapa por los lados y vamos a la Isla Terror viendo una animación de LeChuck y sus socios. De nuevo nosotros vamos al fondo para entrar en el mapa (Foto25) y vamos a «un lugar desafortunado». Del esqueleto cogemos la llave plateada. Al fondo, vamos al «claro misterioso» y cogemos la leña y a la izquierda la lámpara. Vamos a la «senda tenebrosa» y todo a la derecha (hay que hacer «s» por el fondo) hasta leer un cartel.

Usamos el cuchillo en él para arrancarlo, luego la llave plateada en el candado y entramos en una oscura cueva, pero volvemos a salir porque no vemos nada. Desandamos el camino y vamos a «gruta viscosa». Solo miramos y vamos a «arbolada grotesca» para también mirar solo. Mapa y al barco para zarpar e ir a la isla Escorbuto. Entramos en el mapa por la izquierda y vamos al «Campamento». (Foto26)

Del escritorio cogemos la nota de Elaine y el marco con la foto (si antes no cogimos leña ahora podemos cogerla al lado de la tienda). Mapa y a la «Plantación de limas». Aquí hay un problema porque todo está lleno de plantaciones de limas así que o las vamos recorriendo todas hasta encontrar a Elaine o leemos su nota que nos dice más o menos don-



FOTO 23



FOTO 24



FOTO 25



FOTO 26

de está. Le hablamos primero de 1-2-1, luego de todo lo demás y nos da un papel de propaganda. Volvemos a hablarle de 3-2 y luego de todo y podemos coger unas limas. Le enseñamos el señuelo, decimos lo que queramos (por ejemplo 3-3-3) y volvemos a fallar, con lo que lo dejamos.



FOTO 27

Convertirse en «Pez Gordo»

Regresamos a nuestro barco y vamos al de LeChuck. Miramos que no esté y subimos. Hablamos con Cal Bob de 1-1-1-2. Le damos el libro amarillo y nos da uno de chistes. Subimos a la cofa y usamos la lámpara en Flambé para encenderla. Bajamos a la cocina y cogemos la pimienta. Subimos, izquierda al mapa y vamos a la isla Escorbuto. Vamos arriba a la derecha, donde vemos una especie de pato, en el inventario combinamos la pimienta con el «pez reloj», lo usamos en el bicho, este se va y cogemos el retrato. Volvemos al barco y vamos arriba a la izquierda a la isla Mínima. Hablamos con el náufrago, Ned Filigree, de todo y miramos foto y cofre. (Foto27)

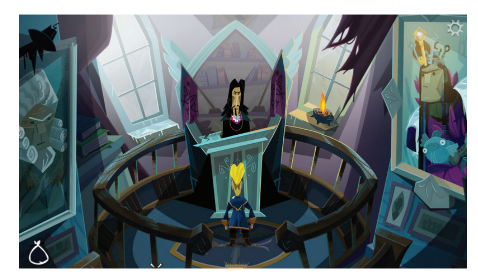


FOTO 28



FOTO 29

Mapa y pulsamos arriba en el centro donde aparece un barco de «inspección». Usamos la primera frase y aparecemos frente a una lista. Pulsamos el 5, el último y en la firma y ya podemos continuar. Vamos a BRRR MUDA y encendemos la antorcha de la izquierda con nuestra lámpara. Entramos en el juzgado (Foto28) y hablamos con el juez Planke primero sobre 1-1 y luego de todo. Le damos la «orden sucesoria» y nos da una

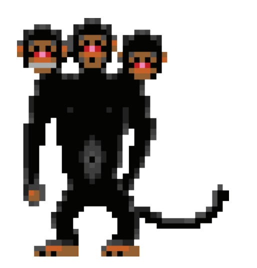


FOTO 30

llave dorada. Salimos, vamos al fondo y en el mapa elegimos la «cantera de hielo».

Hablamos con el encargado de la puerta diciendo 2-1. Le enseñamos el señuelo, decimos, por ejemplo 3-3-2-3-3, y aunque fallamos, nos da un consejo. Miramos el marco del inventario, quitamos la foto de Elaine, ponemos las otras dos (Guy y Stan), se lo damos al encargado y nos deja entrar. Vamos arriba a la derecha y hablamos con Stan sobre 3-2-1-1, después de todo lo demás y nos da una orden judicial. Le enseñamos la propaganda de Elaine y decimos 3-4. Usamos el doble monóculo en los pies de Stan, los grilletes, y anotamos el número en una nota.

Escapamos por el agujero de la izquierda, aparecemos en el centro del pueblo, izquierda y al fondo al mapa y vamos al «Castillo de hielo». Entramos y subimos arriba del todo. Cogemos las cerillas y hablamos con la «Reina de Hielo», Odina IX, sobre 1-1-2-1-1-2-1-1. Vamos a hacer el concurso de Voracidad y aparecemos en la taberna del Ayuntamiento. Salimos, derecha al barco y vamos al barco de LeChuck. Enseñamos el señuelo a Cal Bob y podemos usar 3-3-2-3-3 para aprender un poco más. Volvemos al mapa,



a Mêlée, a la Calle Mayor y a la pescadería. Cogemos los peces sobre el pirata dependiente y usamos el señuelo en él para contarle 3-4-2-4-3, con lo que nos convertimos en una Gran Maestro de los «Peces Gordos».

Dos llaves doradas y papeles para Stan

Miramos la bandera y la cogemos. Salimos, vemos otra animación con Elaine y el cocinero, volvemos al muelle y cogemos la jarra al lado del pirata. De nuevo vamos a la pescadería, damos un trago a la jarra, hablamos con los piratas del concurso de eructos, decimos la palabra más larga y ganamos, consiguiendo un pez globo. Salimos, hablamos con la anciana de la azotea sobre 1-3 y entramos en la cerrajería. Le damos el papel de los grilletes y nos hace una llave. Vamos al mapa, al barco y a la isla Mínima. Enseñamos la orden judicial a Ned y cogemos su cartera de documentos. (Foto29)

La examinamos en el inventario y sacamos su licencia. Mapa, vamos a la isla del Terror y a la «senda tortuosa». Entramos en la cueva, ya que ahora tenemos luz, y vamos todo a la derecha. Leemos el cartel y pasamos al laberinto. Este también es aleatorio en cada partida y debemos recorrer las cuevas hasta conseguir cinco notas, pero ni es extenso ni complicado. Una vez las tengamos, usamos el letrero verde del inventario y aparecemos en el exterior. Leemos las cinco notas y veremos que cada una tiene un símbolo (también es aleatorio). (Foto30)

Volvemos a entrar en el laberinto, vamos por el orden de los símbolos (entrar por donde sale uno de los cinco, que aparecen «sin orden» pero no se repiten) y llegamos a un precipicio. Leemos los grabados de la pared, nos tiramos al agua y vamos todo a la derecha hasta llegar a otro precipicio. Avanzamos y nos caemos al fondo, donde está Herman Toothrot y al que hablamos de todo. Miramos a la izquierda, vemos una llave dorada, la intentamos coger y volvemos a hablar con Herman: 1-1-1-1-2-2-4-4. Tenemos una lucha y nos quedamos a oscuras.

Usamos el letrero luminoso verde y aparecemos en el exterior. Volvemos a entrar en la cueva, vemos otra animación de LeChuck y como no tenemos luz, salimos. Regresamos a nuestro barco y vamos al de LeChuck. Bajamos a la bodega e intentamos coger la llave dorada del pollo fantasma, incluso dándole pienso, pero no podemos. Para conseguirla debemos darle pienso, subir, volver a bajar y ya la podremos coger. Subimos y vemos otra animación de «los malos». Regresamos a nuestro barco, vamos a la isla BRRR MUDA, pasamos al centro del pueblo (Foto31) y entramos en el juzgado.

Enseñamos la orden judicial al juez, también los documentos de Stan y decimos la tercera frase. En el inventario usamos la licencia de Ned en el marco, quitamos la foto de Stan y en su lugar ponemos la licencia. Mostramos el marco al juez, usamos la tercera frase y nos revisa el papel de la condena de Stan.

Llegar a ser Reina

Salimos, entramos en el Ayuntamiento, puerta del fondo, tocamos el triángulo y hacemos el «Concurso de Seriedad». Decimos la segunda frase, pulsamos el libro de chistes del inventario con el botón derecho, volvemos a usar la segunda frase y ganamos el concurso, pero la Reina se queda el libro. Subimos por la escalera de la izquierda y vemos otra animación de Elaine. Ponemos la leña en la chimenea, la encendemos con las cerillas y tocamos el triángulo para entrar en el «Concurso de Inteligencia». Miramos nuestro papel y pulsamos en la chimenea para que la Reina gire la cabeza.

En este momento le cambiamos los exámenes y ganamos (si no nos da tiempo de hacer el cambiazo lo podemos repetir las veces que sean necesarias). Entramos por la cor-

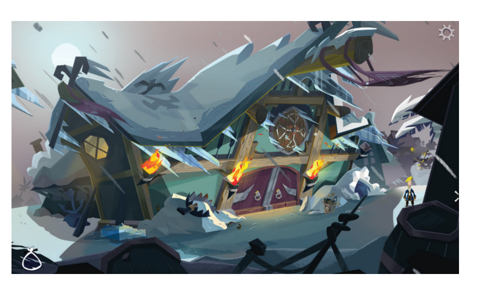


FOTO 31



FOTO 33

tina de la izquierda para hacer el «Concurso de Voracidad». (Foto33) Ponemos los peces hinchados en el cubo, les tiramos la pimienta diabólica y tocamos el triángulo. Para ganar solo tenemos que coger un pez hinchado del inventario y ponerlo en nuestro plato. Pasamos al salón del trono de BRRR MUDA para hacer el traspaso de poder y decimos 1-3-1-2-1-2-1-3-1, con lo que nos convertimos en la nueva Reina y además conseguimos la tercera llave dorada. (Foto34)

El cofre del «Secreto»

Decimos la segunda frase y salimos. Vemos otra animación de LeChuck. Derecha al mapa y vamos a la «cantera de hielo» junto a Stan. Le damos el papel de su condena y usamos en sus pies la llave de los grilletes para liberarlo. Aparecemos con Stan en la isla Escorbuto junto a Elaine y elegimos 3-2-3-1, con lo que Stan le hace un nuevo papel de propaganda a Elaine. Una vez solos cogemos el folleto, izquierda al mapa y vamos al barco para ir al «Barco a la deriva».

Damos el folleto a los piratas, nos dejan subir y cogemos la bandera. En el inventario combinamos cualquiera de las dos banderas (de tres que tenemos) y nos aparece una «X» en el mapa. Mapa y a la «X» («Coto secreto de pesca de Bella Fisher) Soltamos el ancla, soplamos el pez globo y bajamos al agua. Tenemos cuatro minutos y al pararnos volvemos a soplar nuestro pez globo.

Bajamos al fondo (ahora tenemos ocho minutos) derecha al barco y cogemos la llave de la parte delantera. Volvemos a subir por el ancla y vemos una nueva animación de LeChuck. Regresamos a la Isla Mêlée y vamos a la tienda de Vudú. Ponemos las cinco llaves doradas en las cerraduras del armario y sacamos un cofre, pero no hay forma de abrirlo. Decimos la tercera frase, aparece LeChuck (Foto36) acompañado de los demás, se lleva el cofre y decimos la segunda frase.

Parte V: Bajo la cabeza del mono

Las estatuas de monos

Vamos por el bosque de Monkey Island hablando con Elaine y decimos 3-2-1-3-2-6. Una vez llegamos al lugar del ritual usamos la segunda frase y Elaine se encarga de

Lista de tareas del gran pirata

- ✔ Correr a la tienda de vudú.
- ☐ Conseguir las cinco llaves de la caja fuerte.
  - ~~Obtener la llave dorada de Widey.~~
    - ✔ Obtener la llave dorada robada de Widey.
  - ✔ Obtener la llave dorada de la vieja Sra. Jera.
  - ☐ Obtener la llave dorada de Bella Fisher.
    - ✔ Conseguir la bandera de la pescadería.
      - ✔ Convertirme en un pez gordo de alto nivel.
    - ✔ Conseguir la bandera del museo.
    - ☐ Conseguir la bandera del barco en cuarentena.
  - ✔ Obtener la llave dorada de la isla Brrr Muda.
    - ✔ Ser coronado reina.

FOTO 34



FOTO 36

la Capitana. Nosotros bajamos a una cueva, vamos a la derecha y hablamos con Wally de todo. Vamos por arriba y a la derecha por un sendero en «S» y nos encontramos con Flambé, al que decimos la segunda frase. Seguimos abajo y todo a la derecha y saltamos a la lava para caer sobre otras rocas. Derecha, LeChuck nos maldice y nos cierra su camino.

Leemos la inscripción y vamos por la derecha. Ponemos la jarra vacía en la mano de la estatua y cogemos la moneda de piedra del suelo. Derecha, ponemos el monóculo doble en la estatua y cogemos otra moneda (necesitamos cinco monedas y aunque pongo dónde me salieron, pueden aparecer en cualquier lugar de las cuevas, es aleatorio). (Foto37)

Derecha y ponemos el cuchillo en la estatua. Derecha, ponemos las galletas en la estatua y cogemos la moneda. Izquierda y cogemos el cuchillo. Vamos tres veces a la derecha y cogemos la jarra. Izquierda y entramos por la puerta superior derecha que se acaba de abrir para retar de nuevo a LeChuck. Leemos el cartel de la puerta, seguimos por la izquierda y cogemos la moneda, que ponemos en el cofre de la estatua. Izquierda y ponemos dos monedas en el cofre de la estatua. Izquierda y ponemos nuestro monedero en el cofre de la estatua más la otra moneda que tenemos y otra que encontramos en el suelo.

Izquierda, pasamos la puerta y vemos la lucha de LeChuck con Madison. Leemos la inscripción y vamos a la derecha. Usamos el cuchillo en la estatua y cuando sale el líquido le ponemos la jarra para llenarla. Derecha y usamos el cuchillo en la estatua. Derecha y usamos la jarra en la tapa de alcantarilla. Izquierda tres veces y pasamos la puerta hasta donde está LeChuck con su palanca y todo empieza a derrumbarse. Dejamos la rueda con la cabeza con una especie de «T» en la parte inferior (boca) y un gorro con puntas a los lados en la superior, pero el año central es aleatorio en cada juego y lo veremos sobre la puerta de entrada. (Foto39)

Bajamos a la lava y leemos la losa de piedra. Otra vez frente a la rueda pulsamos 4 veces el año y 3 la línea interior y pasamos la puerta (a mí me ha funcionado tres veces). Aquí debemos comentar una cuestión: la forma de abrir la rueda he comprobado que da op-

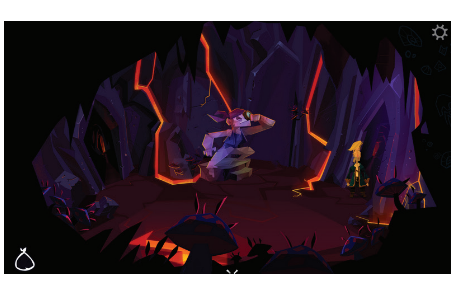


FOTO 37

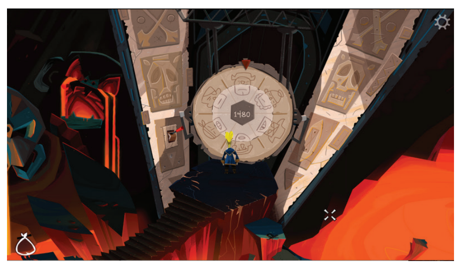


FOTO 39

ciones diferentes. No sé si es porque antes no se ha hecho el movimiento que comento en la captura o porque es aleatorio, pero por si acaso he visto dos formas diferentes: pulsar 4 veces el año, 3 la línea interior y 2 la exterior o pulsar 4 veces el año, 2 la línea interior y 3 la exterior.

Finales

Aparecemos en el callejón de la Isla Mêlée pero ahora es diferente, es como un decorado. Vamos a la izquierda y parece que estemos en un parque de atracciones. (Foto40) Aparece Stan y nos da un llavero. Aquí mejor GUARDAR la partida si queréis ver finales diferentes. El final más normal es ir al tenderete de LeChuck, le hablamos de todo, cogemos la llave colgada, la usamos en el «Cofre del Secreto» y finalmente descubrimos… lo que hay (¡¡¡ya lo veréis!!!).

Usamos el llavero en las cuatro palancas de luz para apagarlo todo, vamos todo a la derecha, leemos la placa, hablamos con Elaine de todo y nos vamos con ella. De nuevo en el banco, padre e hijo hablan, usamos la primera frase y acabamos. Y si tenemos la santa paciencia de aguantar tooooodos los créditos, que son muuuuuy largos podemos ver el final, cortito.

FOTO 40

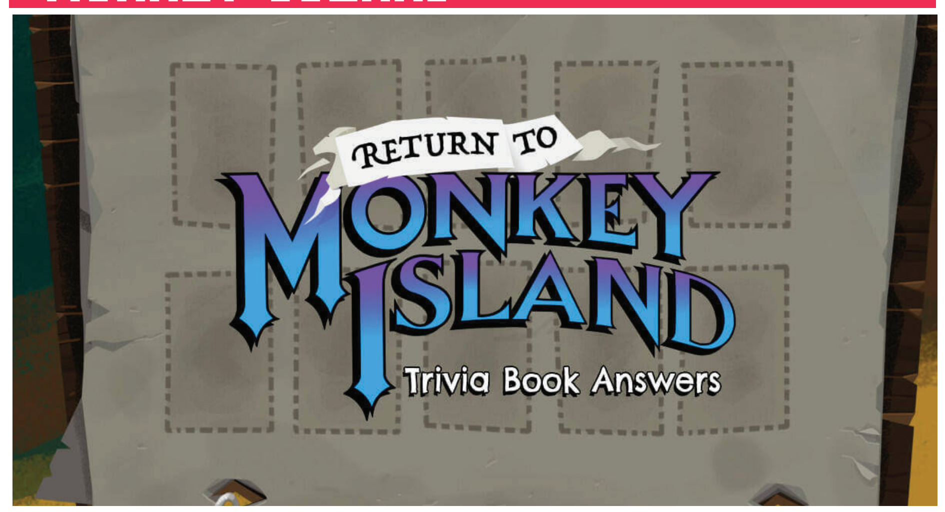
En este caso podemos usar cualquiera de las cinco frases que aparecen en la conversación padre e hijo y después de los crééééé-ditos veremos animaciones diferentes cada vez según la frase elegida.

Otros finales a partir de donde hemos guardado la partida dependen de hacer o no alguna cosa, pero siguen siendo finales cortos. Podemos irnos por el callejón sin coger la llave del cofre, o cogerla pero irnos sin abrir el cofre o cogiendo la llave y abriéndolo. También podemos irnos con Elaine sin coger la llave o cogiéndola pero no abrir el cofre. Y seguramente habrá algunos más que ya no he probado.



TRIVIAL Y LOGROS DE RETURN TO MONKEY ISLAND

Por Dardo



Estas tarjetas son unas cartas en las que debemos responder correctamente una pregunta entre cuatro opciones que se nos dan, pero para colocarlas debemos tener primero su álbum, el «Libro de Trivial». Este se consigue dentro de bar Scumm en la Parte I del juego. Es un libro rojo que está sobre una mesa.

Las tarjetas aparecen durante el juego en lugares aleatorios y por eso es importante, siempre y en cada pantalla, usar la tecla de «resaltar los objetos» para poder verlo todo y cogerlas. Como digo, aparecen aleatoriamente y no todas de golpe.

Para tenerlas todas, que son 100, debemos seguir dos pasos. Primero hay que irlas contestando correctamente al conseguirlas, y no dejarlas para el final. Después de responder 5 o 6 aparecerán nuevas. Lo segundo ya es más problemático porque entra en los «saves» del juego, que debemos hacer bastante a menudo. Para que salgan más tarjetas debemos recuperar partidas salvadas y volver a recorrer sus localidades.

Por tanto, hay que guardar las partidas muchas veces y tener en cuenta que todo es aleatorio para cada jugador.

En caso de que respondamos mal y fallemos, la tarjeta desaparece, pero no pasa nada porque volverá a salir en otro lugar para darnos una nueva oportunidad.

Aquí os dejo la lista de las tarjetas, sus preguntas y sus respuestas. Como es lógico yo no he encontrado muchas de ellas pero os las pongo por si queréis hacer su búsqueda. Agradezco a «Ana Moon Gameplays» su esfuerzo (https://www.youtube.com/watch?v=MSLZzilakKo)





PÁGINA 1

1. El nombre oficial de la tienda de vudú es: **La Casa Internacional de Mojo.**
2. ¿Cuál de estas no es una isla de Monkey Island 2? **Isla Reef**.
3. El juego Monkey Island antes se llamaba: **Mutiny on Monkey Island**.
4. ¿Quién de estas personas no fue engullida por un manatí gigante? **El Marqués De Singe**.
5. La Capitana Kate Capsize: **Fue encarcelada injustamente por cargos falsos**.
6. Al fondo del Scumm Bar está: **La cocina.**
7. Morgan LeFlay apareció primero en: **Tales of Monkey Island**.
8. ¿Quién es el experto local sobre «Loom»? **Cobb**.
9. ¿Cuál de estos ingredientes no hace falta para llegar a Monkey Island? **Levadura**.
10. La tienda de Wally está en: **La calle Menor**.



PÁGINA 2

1. El circo de la isla Mêlée era de: **Los hermanos Fettucini**.
2. En Monkey Island 2, ¿quién tenía un barco con un fondo de cristal? **Kate Capsize**.
3. La Isla Escorbuto es famosa Por **Las limas**.
4. ¿Por qué palabra pregunta el conservador del museo para resolver el crucigrama? **Pirata**.
5. El nombre de la hechicera vudú es: **Corina**.
6. ¿Cuál de estos ingredientes no hace falta para elaborar un muñeco vudú? **Algo del huerto**.
7. El Mono Loco era: **Un barco hundido**.
8. ¿Cuántos prisioneros hay en la cantera de hielo? **21**.
9. La muletilla de Largo LaGrande era: **Donde quiera que vayas, en tierra o en mar, esconderte no podrás de ¡Largo LaGrande!**
10. La frase de Guybrush para distraer a la gente suele ser: **Mira, detrás de ti ¡un mono de 3 cabezas!**



PÁGINA 3



PÁGINA 4

Página 3

1. Ron Gilbert empezó a trabajar en LucasFilm Games en: **1985**.
2. David Fox empezó a trabajar en LucasFilm Games en: **1982**.
3. Dave Grossman empezó a trabajar en LucasFilm Games en: **1989**.
4. Al principio, ¿cuántos piratas hay en el Scumm Bar? **Ocho**.
5. ¿Cuántos piratas muertos hay en el campamento abandonado de la Isla Terror? **Tres**.
6. Bajo el acantilado de Monkey Island hay: **Dolor, solo dolor**.
7. Guybrush lleva puesto: **Boxers**.
8. El Monkey Island original salió primero para: **IBM PC**.
9. El desarrollo del primer Monkey Island fueron: **9 meses**.
10. El primer juego en usar el sistema SCUMM: **Maniac Mansion**.

Página 4

1. ¿Qué ave aparece en el sello de Brrr Muda? **Loro**.
2. El volcán de Monkey Island está lleno de: **Agua**.
3. ¿Cuántas preguntas tiene el formulario de aduana de Brrr Muda? **33**.
4. El nombre del sheriff de Monkey Island era: **Shinetop**.
5. El loro del blasón de Brrr Muda sostiene... **Espadas**.
6. Herman Toothrot apareció primero en: **Secret of Monkey Island**.
7. ¿Qué clase de dulce no es el favorito de Otis? **Los pasteles**.
8. En la Isla Blood está: **El Hotel Sopabuena**.
9. ¿Cuántos peces hay en el fondo del banco bajo el barco de LeChuck cuando fondea? **Once**.
10. ¿Cuánto tiempo aguanta Guybrush sin respirar bajo el agua en este juego? **8 minutos**.





PÁGINA 5

1. Al final de Monkey Island 1, LeChuck es derrotado: **Con cerveza de raíz**.
2. La producción de Monkey Island 1 transcurrió en: **El rancho Skywalker**.
3. La producción de Monkey Island 2 transcurrió en: **A building**.
4. ¿Cuántos libros con título hay en la librería de la mansión? **Siete**.
5. ¿Qué hay tallado en un árbol de la playa de Monkey Island? **L+E**.
6. ¿Cuántas ventanas iluminadas hay en la mansión de la gobernadora? **Dieciocho**.
7. En el puesto de escorbutifarras hay una enorme... **Mosca**.
8. Los banderines del parque de atracciones son: **Rojos y amarillos**.
9. Las flores que hay junto al banco son: **Moradas**.
10. ¿Cuánto se tarda en ir a Monkey Island a pie? **6 minutos**.



PÁGINA 6

1. ¿Cuántos árboles fregona hay? **Dos**.
2. ¿Qué tiene la caja de la bodega en la parte delantera? **Una cruz**.
3. El acrónimo de la Fundación Marley contra el escorbuto es: **GRAPA**.
4. ¿Cuál de los siguientes no puede comprarse en el puesto de escorbutifarras? **Salchichas calientes**.
5. ¿Cuál de estos libros no se encuentra en la librería de Carla? **«Piratería para lerdos»**.
6. La pata del parque se puede alimentar con: **Pan**.
7. Dee habla sin cesar sobre: **Anclas**.
8. ¿Cuál de estos nombres es de una calavera? **Do-lores**.
9. ¿Cuál de estos no aparece en el fondo del mar? **Un hueso de ballena**.
10. ¿Quién es el editor del Heraldo Pirata? **Conrad Lee**.



PÁGINA 7



PÁGINA 8

1. ¿De quién es el velo nupcial que hay en el camarote de LeChuck? **Elaine**.
2. ¿El suelo de qué habitación no para de revolverse? **El camarote de LeChuck**.
3. ¿Qué dice Guybrush cuanto atraca en una isla? **Nada**.
4. ¿Cuántas salamanquesas diferentes se pueden ver fuera de la cabeza de mono? **Ocho**.
5. ¿Qué pone fuera de la cabeza de mono? **Propiedad Privada**.
6. El pollo fantasma con problemas digestivos se llama: **Piquita**.
7. ¿Cómo se llama el gato de LeBarco? **Misifú**.
8. ¿Cuál es la primera norma de la cárcel de Mêlée? **Prohibido fugarse**.
9. Al principio, ¿cuántas antorchas hay encendidas en Brrr Muda? **Diez**.
10. ¿Qué criatura de altamar se puede ver nadando desde la cofa de LeBarco? **Tiburón**.

1. ¿Cuántos cangrejos ermitaños viven en la Isla Mínima? **Dos**.
2. El escudo de armas del castillo de hielo de Brrr Muda está formado Por **Una espada y dos peces**.
3. El ave de la playa de la Isla Escorbuto es: **Un ave escarlata que apunta y picotea**.
4. ¿Qué animal figura en el barco de Bella Fisher? **Perro**.
5. ¿Cómo se llama el pirata pícaro del libro favorito de Herman? **Reginald**.
6. ¿Cuántos cuervos hay en la cofa de LeBarco? **Cero**.
7. ¿Qué especie marina no se halla en la pescadería de Mêlée? **Calamar**.
8. Odina es la ..... reina gobernante de Brrr Muda. **Novena**.
9. Un brote de escorbuto obliga a todos los barcos que vayan al norte de la Isla Escorbuto a transportar: **Limas**.
10. El contable de Stan se llama: **Ned**.





PÁGINA 9

1. ¿Qué pone en el letrero de la verja de la Isla Terror? **XYZZY**.
2. ¿Dónde está la Isla Cogg? **F.9**.



(*Esta es un caso especial porque es aleatoria la respuesta. Debemos cargar una partida ya salvada en la Parte IV, con el pez globo en el inventario y ya habiendo acabado la aventura*)

3. ¿Cuántos loros hay junto al puesto de escorbutifarras? **Uno**.
4. ¿Cuántos mástiles se pueden ver desde la calle del pirata durmiente? **Tres**.
5. El vendedor de escorbutifarras: **Es miope**.
6. ¿Qué es lo que más odia Guybrush? **Las setas**.
7. ¿Qué hay junto a un camino sin salida en la Isla Terror? **Un árbol inclinado**.
8. ¿Dónde hay espinos? **Isla Terror**.
9. ¿Cuántos esqueletos hay flotando en la playa de la Isla Terror? **Dos**.
10. ¿Cuál no aparece en el fondo del mar? **Una escafandra vieja**.



PÁGINA 10

1. ¿Cuál de estos no está en el parque? **Un balancín**.
2. 2. La amiga de Chuckie adora: **Su tirachinas**.
3. ¿Cuántos monos de piedra puedes encontrar como mucho en el primer círculo? **Cuatro**.
4. ¿Cuántos monos de piedra hay en el segundo círculo? **Tres**.
5. ¿Cuántos monos de piedra hay en el tercer círculo? **Tres**.
6. En la puerta de la letrina hay: **Una luna**.
7. La amiga de Chuckie se llama: **Dee**.
8. ¿Cuántos globos aerostáticos se ven desde el parque? **Dos**.
9. La pareja del parque está dando de comer a: **Una pata**.
10. En el parque hay: **Todas las respuestas**.

Volver
Logros
Liberar a Otis
Compartir la suerte
Volver al mundo que conoces
Convertirte en un pez gordo ganador
Empezar la parte III
Empezar la parte II
Empezar la parte V
Empezar la parte IV
Empezar la parte I
Windows Build 484640

LOGROS

En total hay 39 y, como en las tarjetas de trivial, en algunos casos deberemos cargar partidas salvadas. Hay muchos que ya los hacemos automáticamente sin darnos cuenta al ir resolviendo los puzles. Tampoco los he encontrado todos así que los que me faltaban los he buscado por Internet para tener la lista completa, que es la siguiente:



PRELUDIO

1.- **Patapalo**. Devolver la llave de la letrina a la tienda de escorbutifarras.

2.- **Pata de la Suerte**. Dar un trébol de 4 hojas al pato del estanque.

PARTE I



3.- **Parte I**. Al empezar el capítulo.

4.- **Por los Fans**. Cuando Cobb esté en el bar Scumm hemos de hablarle de Loom hasta conseguir el logro.

5.- **Ladrón de Fregonas**. Coger la fregona de la cocina directamente sin hacerle nada con el cuchillo. Salimos a la calle y nos pillarán.

6.- **Friki de la Cartografía**. Examinar todos los mapas de la tienda de Wally.

7.- **¡Espera!** Usamos el monóculo en la celda de Otis, vamos a la cerrajería para hacer la llave y lo liberamos

8.- **Tuning Fregonil**. Debemos tener el parche, el palo de fregona sin combinar, la esponja, el peluche, los hilos y la cabeza vudú e ir al muelle. Nos colocamos entre los toneles antes de llegar al barco de LeChuck para que no nos vea la primera oficial, nos ponemos el parche y salvamos. Combinamos el palo con uno de los objetos, vamos a pedir trabajo a la primera oficial y le enseñamos la fregona. Pasarán las secuencias hasta acabar en la bodega. Ahora cargamos la partida haciendo lo mismo, combinando con el palo los otros tres objetos, y tendremos cuatro fregonas diferentes.

PARTE II



9.- **Parte II**. Al empezar el capítulo.

10.- **Muerto, Muertísimo**. Estamos en el barco de LeChuck y saltamos al agua por la parte izquierda. Una vez en el fondo tenemos 8 minutos para salir (salvar), que dejamos pasar, luego nos saldrá otro contador de 6, que también dejamos pasar, y finalmente otro de 4, así que perderemos 18 minutos en esto. Morimos (veremos otro final) y cargamos la partida para seguir jugando.

11.- **Obsesión Por la Limpieza**. Anota todos los desórdenes en el informe del grumete jefe. En total son 8: las cajas vacías de la cubierta del barco, la grasa de la ventana de la bodega, la cocina, la caca de pollo en la

bodega (darle de comer), la rata en la puerta del camarote de LeChuck, restos de poción en la cubierta, la grasa al final de la escalera de la bodega y el pirata bajo el agua.

12.- **Supergrumetillo**. Encerrados en la bodega, y con la fregona, la untamos con la grasa que nos tiran desde arriba y fregamos 20 veces todo lo que podamos.

13.- **Ardor de Estómago**. En la cocina nos hacen un «Alaska abrasador» pero no lo cogemos. Vamos al cañón de cubierta y con el cuchillo cortamos la punta encendida de la antorcha. Regresamos a la cocina, usamos la punta encendida en el «Alaska abrasador» y lo probamos. Debemos insistir varias veces hasta que Guy lo haga.

PARTE III



14.- **Parte III**. Al empezar el capítulo.

15.- **Sin Resentimientos**. Debemos patear varias veces la palmera que tiene grabado un «L+E» al llegar a la playa de Monkey Island.

16.- **Divino de la Muerte**. Estamos casi al final del capítulo y debemos usar el «manual» para reparar el barco. Antes de hacerlo volvemos a la «Cabeza de Mono Gigante» para recuperar las 6 calaveras. Volvemos a la playa y arreglamos el barco para seguir.

PARTE IV



17.- **Parte IV**. Al empezar el capítulo.

18.- **A los Cuatro Vientos**. Hablar con todos los personajes de Mêlée sobre que «estamos tras el secreto de Monkey Island». Esto podemos hacerlo ya antes, pero hasta la parte IV no lo conseguiremos porque será cuando podamos entrar en la pescadería y decírselo también a los viejos jefes piratas.

19.- **Pescatrofeos**. Debemos haber elegido el juego en «Modo difícil» y una vez seamos ya uno de los «Peces Gordos». Hay que contar historias buenas a Elaine, Bob, el pirata de la puerta del bar Scumm, la cerrajera y el guardia de la cantera de hielo.

20.- **Detallista Dental**. Devolverle a Stan el cepillo de dientes cuando aún está en la cantera de hielo.

21.- **Paciencia Ciudadana**. Pulsamos algunas veces en la cola de la Mansión, hablamos con el que podamos y esperamos 3 minutos después sin hacer nada.

22.- **Donar es Humanitario**. Le damos a Carla nuestra bolsa de dinero.

23.- **Fiel a Mi Palabra**. Cuando visitemos el Museo y antes de llevarnos la bandera auténtica, ya que después de eso si salimos el Museo ya estará cerrado, le damos a Conrad el libro de poemas.

24.- **Rata de Biblioteca**. Debemos leer 5 libros titulados «Al Final de la Plancha» (con portada lila) Están en la cerrajería y la Mansión en la Parte I y en la pescadería, el Palacio de Hielo y la cueva de Herman en la Parte IV.

25.- **Ah del Barco**. Cuando vayamos al barco en cuarentena del mapa, hemos de usar la frase «Ah del Barco» más de 20 veces.

26.- **Facsímil de la Bandera**. Cuando tengamos la bandera de la vitrina del Museo no debemos volver a entrar o la cambiaríamos por la auténtica. Además en el inventario ya debemos tener las limas y el folleto de propaganda cambiado por Stan. Con eso vamos al barco a la deriva del mapa y al subir a bordo ya cambiaremos la bandera falsa por la buena.

27.- **Pez a la Fuga**. En la pescadería hay un pescado en el suelo de color amarillo que debemos examinar. Salimos y entramos en la tienda otra vez, miramos y examinamos el pescado y dice algo referente a que parece que se ha movido. Ahora salimos y entramos muchas veces y veremos como el pescado sí que se va moviendo hasta que desaparece.

28.- **Submarinista de Altamar**. Tenemos que estar en el mapa marítimo y con el pez globo en nuestro inventario. Nos vamos sumergiendo en varias zonas usando el pez globo para respirar. No sé si es aleatorio o son un mismo lugar, pero debemos ir sumergiéndonos por el mapa hasta conseguir el logro.

29.- **Isla Cogg**. Aleatorio en cada juego. Debemos haber pasado toda la aventura para que a la segunda vez que juguemos aparezca el logro y además tener ya la segunda tarjeta, y contestada, de la página 9 del trivial.



También debemos estar en la Parte IV y tener el pez globo. La tarjeta traerá un número que debemos acertar (en mi caso F9) y entonces en el mapa marítimo ir a ese punto (F9) y salvamos. Buceamos cogiendo aire del pez y vamos a una isla submarina. Desde su centro vamos al norte, sur, este y oeste. Como no podemos salir de la isla debemos volver al menú del juego.

PARTE V

30.- **Parte V**. Al empezar el capítulo.



31.- **Nada es Real**. Para acabar la aventura en lugar de irnos con Elaine vamos al callejón, abrimos la puerta con el manojo de llaves y subimos las escaleras hasta arriba del todo.

32.- **Liberad a Wally**. Solo en la Parte II podemos encontrar unos grilletes en la cubierta del barco de LeChuck junto a unas cajas. Hay que mirarlos con el monóculo para conseguir su número y después ir al cerrajero a que nos haga la llave. Pero hasta la Parte V no podremos liberar a Wally.

33.- **Partida Rápida**. Tenemos que pasarnos el juego en 2 horas o menos. Ja, ja, ja...

LOGROS DEL TRIVIAL

34.- **Coleccionista de tarjetas**. Encontrando un mínimo de 20 tarjetas.

35.- **Promesa del Trivial**. Acertando 10 preguntas.

36.- **Gurú del Trivial**. Acertando 25 preguntas.

37.- **Gran Gurú del Trivial**. Acertando 50 preguntas.

38.- **Leyenda del Trivial**. Acertando 75 preguntas.

39.- **Gloria del Trivial**. Acertando 100 preguntas.





AGRADECIMIENTOS

Portada: Carátula del juego **Return to Monkey Island**, de Terrible Toybox.

Ilustración de *staff*: Ilustración realizada por Chen, mostrando a varios protagonistas de los juegos de Aventuras AD tratando de completar alguno de sus títulos.

Colaboradores: *Catventure*, *Dardo*, Eduardo Villalobos, *Jade*, Javier Sánchez, *Joan CiberSheep*, Juan Francisco Jara, Juan Antonio Fernández, *Timoneda*, *Tranqui69* y *Un gato nipón*.





v.1.1

CAAD 58
Enero 2023 Año XXXIV
Tercera Edad

Publicación aventurera trimestral de gestación angustiosa

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide

Diseño y Maquetación:
tranqui69
@tranqui69
EJVG
@Eduvillagal

Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

clubaventurasad@gmail.com

 @CAAD_es

 yfXGR3H6aR

 groups/33938974840

 clubdeaventurasad

Web:
caad.club